プレイステーション™完璧攻略シリーズ62

BREATH OF FIRE III

ブレス オブ ファイアIII 必勝攻略法

戦闘から竜変身、釣りまで 緻密なシステムを完全解析。 竜のすべてを解き明かす!

編著　ファイティングスタジオ

ブレス オブ ファイアⅢ

必勝攻略法

CONTENTS

目次

システム解析編

キャラクター紹介・リュウ 6
キャラクター紹介・ニーナ 8
キャラクター紹介・レイ 10
キャラクター紹介・ティーポ 12
キャラクター紹介・モモ 14
キャラクター紹介・ペコロス 16
キャラクター紹介・ガーランド 18
画面の切り換えについて 20
コントローラの操作 21
ワールドマップの説明 22
エリアマップの説明 23
キャンプ画面の説明 24
サブ画面の説明 25
戦闘システムの説明 29
師匠システムの説明 34
釣りの説明 40
共同体の説明 48
竜変身 57

攻略編

ワールドマップ 68
攻略編の読み方 70

エリアマップ攻略

ダウナ鉱山 71
シーダの森 72
マクニール村・牧場 73
ウールオル街道 74
グラウス山ふもと 74
グラウス山 75
賢樹の切り株 76
マクニール邸 77
レイの隠れ家 80
モーランジ山 80
ウインディア城・地下 81
ウインディア 82
ウインディアの外れ 84
ウインディア城・外壁 84
エッグノック街道 85
闘都 85
ワルの隠れ家 86
ボウモウ山 86
ボウモウ山ふもと 87
モモの塔 88
墜落現場 90
茶屋 91
プラント 91
ゴミすて場 92
賢樹の森 93
妖精の泉 93
闘技場 94
メーカース峡谷 96
ウインディア城内 96

賢樹の森 98
関所 98
つり橋 99
みさきの小屋 99
ラパラ・船着き場 100
灯台 101
海岸 102
妖精の村 102
ズブロ火山 103
ウルカン・タパ 105
ジャンク村 106
天使の塔 106
ダウナ鉱山 108
闇市 111
ダウナの山小屋 111
オウガー街道 112
リヴェット山 112
小屋 113
関所 113
バイオプラント 114
タイドパレス 116
クリフ 118
竜の神殿 118
ドック 119
釣り人の小屋 119
機械浜・コンテナ船 120
パーチ 121
内海 121
コンテナ船 122
コンビナート 124
賢樹の森 125
機械墓場 125
コロニー 126
鉄塔 127
ドラグニール 129
ファクトリー 130
砂漠の入り口 131
砂漠 132
オアシス 133
コンテナヤード 133
古の都 134
Ｏ－ＢＡＲＤ 135
エデン・セラピ 138
隔壁 139

攻略チャート 142

ちょっと得するマル秘テクニック 204

データ編

装備品・アイテムの一覧 206
特能の一覧 216
モンスターの一覧 224

属性表について

本書では、ゲーム中での特定の属性攻撃に対する「防御属性値」について、下に説明している記号で表記しています。防御属性効果によって、ダメージを与える攻撃についてはダメージが増減し、確率で成功する攻撃については成功確率が上下します。

☆ ◎ ○ ▲ △ × － ＋

効果大 ←→ 効果小 ／ －：無効 ／ ＋：吸収

※回復属性のみ、Ｄ、Ｄ２、Ｄ３の記号が存在する。
回復魔法やアイテムに対し、Ｄ２はＤの約２倍のダメージ、
Ｄ３はＤの約３倍のダメージを受ける。

STORY

ドラゴンが見つかる。
鉱石を採掘する、坑道の奥で。
小犬ほどの大きさの、生きたドラゴン。
とっくに滅んだはずの生き物。
大昔に世界を荒しまわった種族の末裔。
発見されたドラゴンが、なぜ生き残っていたのかは、分からない。

小さなドラゴンは、竜族の少年になる。
絶滅しているはずの種族のことなど、知る者などいない。当然、身寄りもない。

少年ははぐれ者として生活を始める。同じように社会からはみ出して、
盗賊まがいの事をしている二人の少年、レイとティーポと共に。

少年たちのときは、唐突に終わる。村の実力者に手を出した彼らを待っていたのは、
遊びでは済ます事のできない、制裁だった。

少年たちは、散り散りになった。
竜族の少年は、二人を探す旅に出る。
暗い、坑道の奥のほかには、彼の拠り所はその二人しかいないのだから。

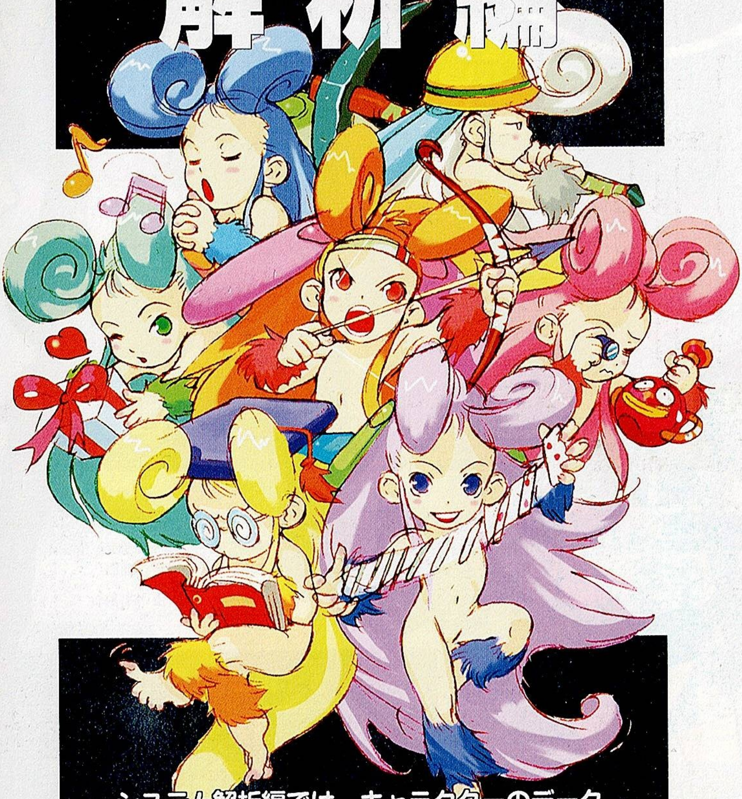
だが、旅の中で、彼は悟る事になる。
失ってしまった少年のときは取り戻す事ができないのだと。
レイやティーポと以前のように、盗賊のまねごとをして、
気ままに暮らすことなど、できそうにない事を。
そして、彼は気づく。
旅の途中、いくども彼を救うように目覚める、自分の中の大きな力に。
伝説の中で、世界を滅ぼそうとしたと言われるドラゴンの力。
それが何であるのか、知らなければならないと、気づく。

竜族の事を知ると言うガーランドと出会い、彼は新たな旅に就く。
ドラゴンの事を、そして自分の事を知るための旅に。

竜の力。

滅びたはずの、この強大な力は、彼に何をさせようというのか。
伝説は、多くを語らない。

システム解析編



システム解析編では、キャラクターのデータから師匠システム、竜変身など、ゲームの基本システムに関することを徹底的に掘り下げて説明する。熟読して、ゲームのシステムを最大限に活用して遊んでほしい。

CHARACTER FILE 1

RYU
リュウ

PROFILE

身長	体重
133.5cm(幼年期) 168.0cm(青年期)	29.8kg(幼年期) 62.5kg(青年期)

400年前に大戦を起こし、絶滅したとされる竜族の血を引く子孫。ダウナ鉱山の奥深く、ゴースト鉱の中で眠っていたが、鉱夫たちによって発掘される。リュウの中に秘められた「竜の力」は、世界を滅ぼしてしまうほどの脅威的な存在。この力を恐れながらも、旅を続けるうちに「竜の力」に秘められた「真実」を探求しようとする心の強さを身につけ成長していく。趣味は釣りで、なかなかの腕前。好物はリンゴ。幼いときに野良犬に襲われたことがトラウマになっているので、犬は苦手である。

個人アクション → 剣で斬る

リュウの個人アクションは、障害物に剣で斬りつけるというもの。草や小さな木なら切り倒すことができる。また、鐘を鳴らすといった特殊な活用法もある。人間に斬りつけると、斬りつけられた人間がお金を落とすことがある。

◀このアクションを行なうことで入手できるアイテムも存在する

戦闘スタイル → 竜の血を引く、万能戦士

剣による通常攻撃力が高く、回復魔法にも長けている。攻撃魔法は覚えないが、竜に変身することによって、破壊力抜群の攻撃を繰り出すことができるようになる。

▶竜変身はすさまじい破壊力を秘めている。上手に使いこなそう

レベルアップ時の習得魔法

習得済み	リリフ	HEAL	AP4
Lv. 4	ヤクリ	HEAL	AP4
Lv. 6	カテクト	ASSIST	AP2
Lv. 10	アプリフ	HEAL	AP7
Lv. 16	ミカテクト	ASSIST	AP4
Lv. 19	リバル	HEAL	AP10
Lv. 20	ヤクリフ	HEAL	AP7
Lv. 23	リフラル	HEAL	AP20
Lv. 26	バリア	ASSIST	AP2
Lv. 29	トプリフ	HEAL	AP12
Lv. 31	リバルラ	HEAL	AP20
Lv. 34	リフレスト	HEAL	AP50
Lv. 36	テラブレイク	ATTACK	AP0

ブラインドパラメータ

注意力	命中率	必殺率	回避率	反撃率	ガッツ
50%	95%	6%	6%	15%	Lv.÷2+4
55%	100%	6%	8%	15%	Lv.÷2+4

属性パラメータ

炎	水	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

育成方針

HPと攻撃力が高いので、バハデルなどの戦士型の師匠につけば頼りになる戦士へと成長していく。また、魔法使い型の師匠につけばAPの伸びが期待できるので、得意の回復魔法で仲間を援護したり、竜変身を駆使して豪快に戦うことも可能になる。

◀育てかたによって、大きく戦いかたが変化するキャラクターだ

※ブラインドパラメータは上段が幼年期、下段が青年期のものです

CHARACTER DATA

CHARACTER FILE 2

NINA
ニーナ

PROFILE

身長	体重
132.0cm(幼年期) 158.1cm(青年期)	27.0kg(幼年期) 39.8kg(青年期)

ウインディアの王女。背中に翼を持ち、かつて大鳥に変身して空を飛ぶことができたと言われている飛翼族の末裔だが、現在はその力は失われている。好奇心旺盛な性格で、ちょっぴりおせっかい。シチューに入っているタマネギが大好物。聡明で、幼いながらも「王女」としての役割に疑問を抱いており、自分にはもっと違った何かができるのではないか、とつねに考えている。詐欺師の一味として捕らえられたリュウをこっそり助け出したことから、リュウと共に冒険の旅に出ることになる。

個人アクション → 魔力を投げる

ニーナの個人アクションは、持っている杖を振りかざして魔力を投げつけるというもの。魔力に反応する対象にぶつけると、何らかの変化が起こることがある。モモの塔にある仕掛けを作動させるときに頻繁に活用するので、覚えておこう。

◀固まった魔力を投げつける。人間にも当たるがとくに変化は起こらない

戦闘スタイル → 強力な攻撃魔法を操る、魔法使い

HPが低く、重い武器や防具は装備できない。その反面、レベルアップすると強力な攻撃魔法を次々と習得していくので、魔法を使った派手な戦闘が楽しめる。

▶敵の弱点によって攻撃魔法を使い分けると、いっそう効果的だ

レベルアップ時の習得魔法

習得済み	シェーザ	ATTACK	AP3
習得済み	レイガ	ATTACK	AP2
習得済み	バル	ATTACK	AP3
Lv. 7	メガ	ATTACK	AP4
Lv. 9	ストール	ASSIST	AP1
Lv. 10	ディル	ASSIST	AP1
Lv. 12	レイギル	ATTACK	AP5
Lv. 13	ダール	ASSIST	AP1
Lv. 15	シェザーガ	ATTACK	AP7
Lv. 16	ババル	ATTACK	AP7
Lv. 18	レクタ	HEAL	AP3
Lv. 23	マレクタ	HEAL	AP0
Lv. 28	グレイゴル	ATTACK	AP10
Lv. 33	ドメガ	ATTACK	AP12
Lv. 37	バルハラー	ATTACK	AP10

ブラインドパラメータ

注意力	命中率	必殺率	回避率	反撃率	ガッツ
50%	100%	4%	10%	0%	Lv.÷3+2
50%	100%	4%	12%	0%	Lv.÷3+2

属性パラメータ

炎	水	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	▲	○	○	—	○	○	○

育成方針

強力な攻撃魔法に長けているので、それを活かせる育成が重要。メイガスや賢樹など、魔法使い型の師匠につけるのがベストだ。ただし、もともとHPと防御力が低いので、あまり極端な育成をすると、ひ弱なキャラクターになってしまうので注意。

◀賢さとAPを伸ばす育成で、攻撃魔法をがんがん使えるように育てよう

※ブラインドパラメータは上段が幼年期、下段が青年期のものです

CHARACTER DATA

CHARACTER FILE 3

REI
レイ

PROFILE

身長
181.2cm
体重
78.7kg

シーダの森周辺を縄張りとしている、虎人族の青年。ティーポとリュウの兄貴分で、生活の面倒を見ている。自分が本気を出して虎に変身したときの見境のなさを疎ましく思っており、本気にならずにすむよう、いい加減に「盗賊」という生き方をしている。自称・義賊。

個人アクション → 鍵を開ける

盗賊であるレイは、錠前破りを得意としている。カギのかかった扉も、彼の手にかかれば簡単に開いてしまう。貴重なアイテムの隠されている部屋にはカギがかかっていることがあるので、そういった場所では彼の能力が頼りになるだろう。

◀カギを開けて、隠されたアイテムをゲット。盗賊らしいアクションだ

戦闘スタイル → 素早い動きで翻弄する、盗賊

リュウとほぼ同じものを装備できるが、より素早さが高いので、ＥＸターンを活用した戦い方が中心になる。雷系の魔法も使えるが、賢さが低いので効果は低い。

▶ＥＸターンで１ターンに２回攻撃して、敵を素早さで圧倒しよう

レベルアップ時の習得魔法

習得済み	ぶんどり	ＡＴＴＡＣＫ	ＡＰ０
Ｌｖ．９	バル	ＡＴＴＡＣＫ	ＡＰ３
Ｌｖ．12	ダール	ＡＳＳＩＳＴ	ＡＰ１
Ｌｖ．13	ベポーパ	ＡＳＳＩＳＴ	ＡＰ２
Ｌｖ．16	ハサート	ＡＳＳＩＳＴ	ＡＰ２
Ｌｖ．19	バハル	ＡＴＴＡＣＫ	ＡＰ７
Ｌｖ．29	ワース	ＡＴＴＡＣＫ	ＡＰ５
Ｌｖ．38	バルハラー	ＡＴＴＡＣＫ	ＡＰ10

ブラインドパラメータ

注意力	命中率	必殺率	回避率	反撃率	ガッツ
75%	100%	5%	25%	5%	Lv.÷2+5

属性パラメータ

炎	水	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

育成方針

素早さを伸ばすなら、ドロンゾやメルリープといった師匠がオススメ。ただし、もともとの素早さが高いので、そこまで素早さにこだわらなくても、ＥＸターンは獲得できる。むしろ、バハデルなどにつけて攻撃力を伸ばしてやるほうが効果的かも。

◀攻撃力を伸ばしてやれば、ＥＸターンを取ったときの効果も大きくなる

CHARACTER DATA

CHARACTER FILE 4

TEEPO
ティーポ

PROFILE

身長	体重
134.0cm	31.8kg

レイと共にシーダの森に住む少年。幼いときに人買いに連れられていたところをレイに助けられたため、種族や出身地についてはいっさい不明。レイを本当の兄のようにしたっており、将来は大悪党になりたいと思っている。気が強く、得意技は追い剥ぎだが、オバケは苦手。

個人アクション → 蹴る

ティーポの個人アクションはキック。木や人間など、フィールド上にあるものなら何でも蹴ることができるが、蹴って動かすことができるのは岩だけ。なお、蹴るまえに助走をつけておくと、蹴った岩を遠くまで飛ばすことができる。

◀蹴った岩の下からアイテムが見つかることも。いろいろ探してみよう

戦闘スタイル → 剣術と魔法を使いこなす、魔法戦士

装備できるものはリュウと同じ。リュウと違って攻撃魔法を覚えるので、剣と魔法を併用して戦うことができる。また、全体的にリュウより能力値が高いのも特徴だ。

▶剣術に加えて魔法攻撃も使いこなす、強力なキャラクターだ

レベルアップ時の習得魔法

習得済み	パダム	ATTACK	AP2
Lv. 4	レイガ	ATTACK	AP2
Lv. 7	メガ	ATTACK	AP4
Lv. 13	パダーマ	ATTACK	AP5
Lv. 14	レイギル	ATTACK	AP5

ブラインドパラメータ

注意力	命中率	必殺率	回避率	反撃率	ガッツ
50%	100%	6%	6%	15%	Lv.÷2+4

属性パラメータ

炎	水	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

育成方針

ゲーム序盤しか冒険に参加しないので、弟子入り可能な師匠はメイガスのみ。攻撃魔法の威力をさらにアップさせたいなら、弟子入りさせるといい。ただし、リュウと同時に弟子入りさせると、パーティの直接攻撃力が不安になる。バランスに注意。

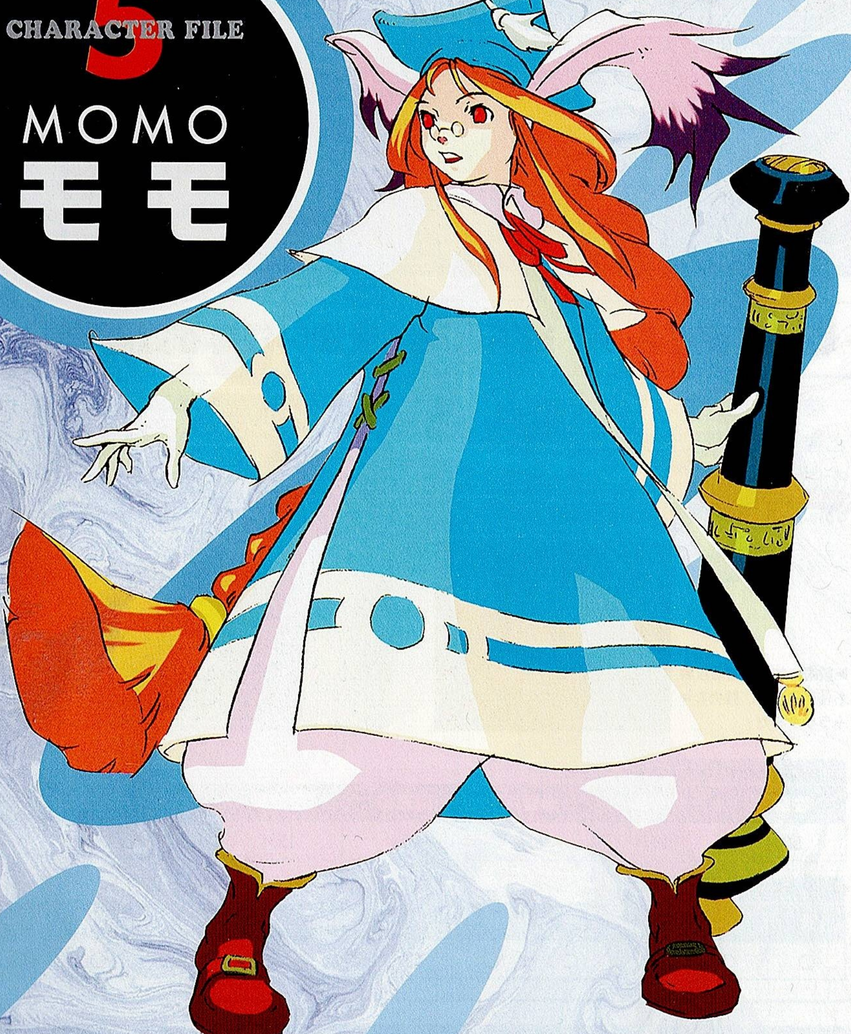
◀メイガスに弟子入りすれば、わずかだが攻撃魔法の威力アップが望める

CHARACTER DATA

CHARACTER FILE

5

MOMO
モモ



PROFILE

身長
174.0cm

体重
59.2kg

古代機械とゴースト鉱の研究をしている女学者。リュウと出会うまでは、ゴースト鉱と古代の高度な科学力で動くロボット「ハニー」だけが話し相手だった。機械に関してはスペシャリストだが、おっちょこちょいなところもある。結構な美人だが、本人には自覚がない。

個人アクション → バズーカ

モモの個人アクションは、バズーカをぶっ放すというもの。つぼやタルを破壊するほか、壊れかけている壁を破壊して、奥の部屋への入り口を開けることもできる。こうした部屋には貴重なアイテムがあることが多いので、注意して探してみよう。

◀バズーカを使ってダンジョンへの入り口を開くこともある

戦闘スタイル → 多彩な支援魔法で味方を援護

モモの武器はバズーカ。攻撃力は高いが命中率が低いので、確実性には欠ける。補助魔法には便利なものが多いので、仲間の支援をさせると効果的だ。

▶当たればでかいが、はずれも多い。バクチ性が高いキャラクターだ

レベルアップ時の習得魔法

習得済み	しきべつ	ASSIST	AP0
習得済み	うらない	ASSIST	AP0
習得済み	カテクト	ASSIST	AP2
習得済み	リリフ	HEAL	AP4
習得済み	ヤクリ	HEAL	AP4
習得済み	ペポーパ	ASSIST	AP2
Lv.12	ネムリィ	ASSIST	AP3
Lv.13	ガダブレダ	ATTACK	AP7
Lv.14	ボワン	ASSIST	AP2
Lv.17	ハサート	ASSIST	AP2
Lv.19	アプリフ	HEAL	AP7
Lv.20	ギガート	ASSIST	AP4
Lv.24	ヤクリフ	HEAL	AP7
Lv.27	リバル	HEAL	AP10
Lv.29	メコム	ATTACK	AP12
Lv.33	リフラル	HEAL	AP20
Lv.36	トプリフ	HEAL	AP12

ブラインドパラメータ

注意力	命中率	必殺率	回避率	反撃率	ガッツ
30%	70%	0%	4%	0%	Lv.÷3+3

属性パラメータ

炎	水	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

育成方針

回復魔法と補助魔法に長けているので、魔法使い型の師匠につけると特性を活かせる。とくにリュウを戦士型として育成している場合、回復魔法の使い手として重要な存在になる。また、パーティでただひとり、地属性の攻撃魔法を使えるのも魅力。

◀APと賢さを伸ばし、ほかのキャラクターの援護役として活躍させよう

CHARACTER DATA

CHARACTER FILE 6

PECOROS
ペコロス

PROFILE

身長	体重
123.9cm	66.6kg

ゴースト鉱を使って植物を大きく育てる研究中に生まれた、突然変異体。人の言葉を理解することはできるようだが、しゃべることはできない。昼寝が好きで、ゆっくりと落ち着ける森が大好き。逆にいつも追いかけ回しに来る子供たちにはあまりいい感情を持っていない。

個人アクション → 体当たり

ペコロスの個人アクションは体当たり。性能はティーポのキックと同じで、岩を弾き飛ばすことができる。助走をつけて、飛距離をアップさせることも可能だ。ゲーム序盤でティーポがパーティから外れてしまうので、その穴を埋める役割と考えよう。

◀岩だけでなく、木を揺らして木の上のアイテムを落とす使い方もある

戦闘スタイル → 抜群の体力とユニークな特殊攻撃が魅力

ＨＰが抜群に高いうえ、ターン終了時にＭＡＸＨＰの５％を自然回復する特徴があるので、タフで粘り強く戦える。また反撃率も高く、乱戦時には意外な戦力になる。

▶隠し能力で、敵の技をラーニングする確率が高いのもひそかなポイント

レベルアップ時の習得魔法

Ｌｖ．10	スイートブレス	ＡＳＳＩＳＴ	ＡＰ３
Ｌｖ．17	毒ブレス	ＡＳＳＩＳＴ	ＡＰ３
Ｌｖ．20	アプリフ	ＨＥＡＬ	ＡＰ７
Ｌｖ．21	ヤクリ	ＨＥＡＬ	ＡＰ４
Ｌｖ．30	アイスブレス	ＡＴＴＡＣＫ	ＡＰ４
Ｌｖ．31	ファイアブレス	ＡＴＴＡＣＫ	ＡＰ４

ブラインドパラメータ

注意力	命中率	必殺率	回避率	反撃率	ガッツ
40%	90%	8%	0%	50%	Lv.÷2+5

属性パラメータ

炎	水	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	△

育成方針

魔法は消費ＡＰが小さいものばかりなので、とくにＡＰを伸ばす必要はない。反撃率の高さを活かすため、攻撃力や防御力を上げてやるといいだろう。ババデル、ファールなどの戦士型の師匠につけて、パーティの盾として活躍させよう。

◀戦士型の師匠ならＨＰもより伸び、ブレス攻撃の破壊力もアップする

CHARACTER DATA

CHARACTER FILE 7

GARLAND
ガーランド

PROFILE

身長
225.0cm
体重
197.6kg

神の啓示に従い、邪悪な存在と戦うことを目的とするガーディアン。その風貌のため豪快な人物に見えるが、自分の使命に関して深く思い悩むことも多く、繊細な一面も持っている。闇組織に捕らえられていたリュウたちを救ったことから、行動を共にするようになる。

個人アクション → 押す

ガーランドは、その巨体を活かしてフィールド上の障害物を押すことができる。通路をふさぐ障害物をどかしたり、動かした障害物で道を作るなどの力仕事が、彼の役割だ。なお、障害物を壁に押しつけて破壊することもできるので、覚えておこう。

◀巨岩が道をふさぐときは、ガーランドの出番。力仕事はお手のものだ

戦闘スタイル → 強靭な肉体を誇る、重戦士

槍の使い手で、攻撃力はパーティのなかでも最強を誇る。反面、素早い行動は苦手で速攻には向かない。炎系の魔法を数多く習得し、炎に対する耐性も高い。

▶力任せの豪快な攻撃が信条。肉弾戦をやらせれば、最強の戦士

レベルアップ時の習得魔法

習得済み	炎のやり	ATTACK	AP1
習得済み	パダム	ATTACK	AP2
Lv. 14	パダーマ	ATTACK	AP5
Lv. 21	会心撃	ATTACK	AP0
Lv. 26	キリエ	ATTACK	AP5
Lv. 30	パドラーマ	ATTACK	AP10

ブラインドパラメータ

注意力	命中率	必殺率	回避率	反撃率	ガッツ
55%	95%	10%	4%	20%	Lv.+8

属性パラメータ

炎	水	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
△	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

育成方針

攻撃力、防御力ともパーティで最強なので、パーティの盾として活躍させたい。戦士系の師匠につけて、特性を伸ばすといいだろう。また、攻撃力は少し下がるが、ドロンゾやメルリープにつけて素早さを伸ばしていくという選択も魅力的だ。

◀素早さを上げてEXターンを取れるようになると、戦力が倍増する

CHARACTER DATA

画面の切り換えについて

このゲームは、おもに4つの画面モードから構成されている。ここではそれぞれの画面の役割の説明を簡単に行なう。

ワールドマップ 22ページ

エリア間の移動に使われる画面。この画面からエリアマップ、キャンプ画面、サブ画面に切り換えることができる。

▶ワールドマップで目的地までの移動を行なう。冒険の基本となる画面だ

エリアマップ 23ページ

村や町、ダンジョンなど、特定の地域のマップ。エリアマップではパーティで行動し、会話や戦闘を行なうことができる。

◀エリアマップでは、各種のイベントをこなしてストーリーを進めていく

キャンプ画面 24ページ

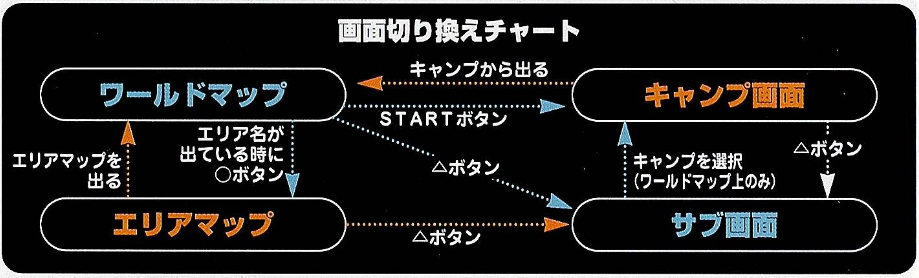
パーティの入れ換えをしたり、休息をとったりする画面。ワールドマップ上からのみ、この画面モードに切り換えることができる。

▶休息をとると、メンバーのHPとAPを回復させることができる

サブ画面 25ページ

キャラクターのステータスを確認したり、各種の設定を行なう画面。戦闘中を除けば、いつでもこの画面に切り換えることが可能だ。

◀アイテムの装備やシフトの変更など、冒険の準備を整える画面だ



コントローラの操作

画面モードが変われば、コントローラの操作が果たす役割も異なる。各画面モードごとに操作の説明を行なうので、よく覚えておこう。

A L1ボタン

エリアマップ	パーティリーダーの入れ換え
戦闘画面	突撃コマンドにカーソルを合わせる

B L2ボタン・R2ボタン

エリアマップ	コマンドの決定、会話する、調べる
戦闘画面 サブ画面 ワールドマップ	コマンドの決定

C R1ボタン

ワールドマップ エリアマップ	押しながら方向キーを押すことで、視点変更
戦闘画面	逃走コマンドにカーソルを合わせる

D 方向キー

ワールドマップ エリアマップ	キャラクターを8方向に移動
戦闘画面	カーソルの移動

E SELECTボタン

ワールドマップ	ヘルプメッセージの表示／非表示の切り換え
戦闘画面	コマンドヘルプメッセージ

F STARTボタン

ワールドマップ	キャンプ画面を開く
エリアマップ	矢印カーソルを表示
タイトル画面	ゲームスタート

G △ボタン

ワールドマップ エリアマップ	サブ画面を開く

H □ボタン

ワールドマップ エリアマップ	ダッシュ

I ○ボタン

戦闘画面 サブ画面 ワールドマップ	コマンドの決定
エリアマップ	コマンドの決定、話す、調べる

J ×ボタン

ワールドマップ	エリアの説明
エリアマップ	個人アクション
サブ画面 戦闘画面	コマンドのキャンセル

ワールドマップの説明

移動用の画面、ワールドマップ。ここでは、冒険の基本となるこの画面での操作方法と設定について、詳しく説明する。

ワールドマップ

マップ上の特定の地点に行くと、キャラクターの頭上にエリア名が表示される。ここで○ボタンを押すと、エリアマップに移る。

▶ワールドマップは、エリアマップをつないでいる通路のようなもの

表示画面

1 キャラクター
2 コンパス（SELECTボタンで消去可能）
3 現在地名（SELECTボタンで消去可能）
4 エリアマップ名

ワールドマップからの戦闘

マップ上を移動中にキャラクターの頭上に「！」マークが表示されることがある。このとき○ボタンを押すと、戦闘用のエリアマップに移る。戦闘をやめてマップを抜けたくなったら、マップの端まで行けばワールドマップに戻ることができる。

▶このマークが表示されたときにボタンを押すと、戦闘用エリアマップに移れる

◀戦闘用のマップには、かならずアイテムが1個落ちているので探してみよう

エリアマップの通り抜けについて

エリアマップは、基本的に上を通り抜けることができるが、なかにはイベントをクリアしないと通り抜けることができないものも存在する。先に進むことができなくなった場合には、周辺のエリアマップでイベントをクリアし忘れていないかチェックしてみよう。

◀イベントをクリアすることによって、移動可能な場所が増えていく

エリアマップの説明

エリアマップには村や町、ダンジョンなどがある。これらの場所にある施設や、エリアマップでプレイヤーができることについて説明する。

村・町

村や町には多くの人が生活しており、情報収集や買い物を行なうことができる。冒険中に利用できる施設については右で説明する。

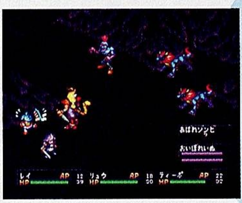
▶村や町での会話は、冒険を進める上での重要なヒントになることが多い

ショップリスト

宿屋	一晩泊まれば、メンバーのＨＰ、ＡＰ、最大ＨＰを完全に回復できる。
道具屋	薬草、毒けしなど、冒険に欠かせない便利なアイテムを売っている。
武器屋	剣や槍などの武器、盾や鎧などの防具を売っている。
ドーピング屋	特定の攻撃に対する耐性を一時的にアップさせることができる。効果は宿屋かキャンプで休むまで続く。

ダンジョン・山・森・街道

町や村と異なり、敵モンスターが出現して戦闘が行なわれる。ほかの場所にくらべてイベントが数多く存在するので、ゲームの攻略上重要な意味を持つ。なお、場所によっては町や村などと同様の施設が存在することもあるが、その数はまれ。



◀ダンジョンなどの場所では、敵モンスターとの戦闘がメインになる

パーティリーダーと個人アクション

エリアマップでは３人のパーティで行動する。誰をパーティの先頭にするかで会話が異なることがあるので、イベントが進まないときはリーダーをチェンジしてみよう。また、特定の個人アクションを行なうことで進むイベントもあるので、いろいろ試してみよう。

▶話しかけるキャラクターによって、会話の内容が変化することも多い

◀個人アクションは×ボタンを押すと実行される。いろいろな所で試してみよう

キャンプ画面の説明

ワールドマップ上でＳＴＡＲＴボタンを押すと開かれるキャンプ画面。この冒険者の休息の場所ではどんなことができるのか、説明しよう。

キャンプ

キャンプでは各種のコマンドを実行することができる。それぞれのコマンドの内容については下で説明しているので、そちらを参照してほしい。また、「休む」コマンドを実行するまえなら、パーティのメンバーと会話することもできる。ここでの会話は攻略のヒントになることが多いので、冒険につまったら仲間たちと会話してヒントを探してみよう。

▶テントのなかにある日記を調べると、コマンド選択画面が表示される

◀行き詰まったらキャンプに入って仲間たちと会話してみるのも手だ

キャンプ中に実行できるコマンド

1 休む

ＨＰ、ＡＰの回復が行なえる。戦闘不能になるなどして下がった最大ＨＰは回復することができない。

▶休むと自動的に朝になるので、仲間と会話したいときは休むまえに行なおう

2 旅の記録をする

セーブ画面になり、セーブを行なうことができる。セーブできるファイルは３つまで。

3 仲間の入れ換え

パーティのメンバーを入れ換えることができる。

4 スキルノート

スキルを記録するノート。覚えたスキルを書き込んだり、新たにキャラクターに覚えさせることができる。

◀モンスターからラーニングしたスキルを整理するために活用しよう

5 マスターリスト

今までに弟子入りした師匠のデータを参照することができる。

6 何もしない

何もせず、日記を閉じる。

サブ画面の説明

サブ画面では、冒険に関するさまざまな設定を行なうことができる。それぞれのコマンドの効果について、詳しく説明する。

サブ画面

サブ画面で実行できるコマンドは、全部で7種類ある。キャラクターの状態を確認するものからゲームのプレー環境を設定するものまでさまざまなコマンドがあるが、どれも冒険の随所で頻繁にお世話になるものばかり。しっかり効果を把握しておきたい。

◀頻繁に開くことになるサブ画面。コマンドの内容は熟知しておこう

サブ画面で実行できるコマンド

1 ステータス

キャラクターの能力と状態を知るためのコマンド。方向キーでデータを知りたいキャラクターを選択して、○ボタンで決定する。それぞれのキャラクターのパラメータが示す意味については下で説明しているので、参照しよう。

◀ステータスを確認して、キャラクターごとの特性を見極めよう

データの説明

LV：レベル。戦闘で得た経験値が一定に達するとレベルアップして、HPやAP、各種の能力値が上昇する。

HP：ヒットポイント。現在HP／最大HPで表示される。戦闘不能などの原因で最大HPが低下した場合は、宿屋に泊まると回復させることができる。

AP：アビリティーポイント。特能を使用するごとに消費する。

攻撃：物理的な攻撃による攻撃力。高いほど攻撃によって与えるダメージが大きくなる。おもに装備している武器によって増減する。

防御：物理的な攻撃に対する防御力。高いほど攻撃を受けたときのダメージが小さくなる。おもに装備している鎧、兜、盾によって増減する。

素早さ：戦闘中に行動できる順番や、EXターンの発生条件に関係する。おもに装備品の重さによって増減する。

賢さ：頭の良さ。高いほど魔法の威力が上昇し、魔法による攻撃を受けたときに被るダメージが減少する。

EXP：経験値。戦闘で敵を倒すことによって獲得できる。

NEXT：次のレベルに上がるまでに必要な経験値。

EQUIP：現在装備している装備品。上から武器、盾、兜、鎧、アクセサリ1、アクセサリ2の順番で並んでいる。

2 アイテム

所持しているアイテムを使用することができる。アイテムにカーソルを合わせると、画面上のウインドウにそのアイテムについての簡単な説明が表示される。また、アイテムの並び順を整理したり、必要なくなったアイテムを捨てることもできる。なお、イベントで使用する重要アイテムは捨てられない。

◀アイテムの種類が多いので、「整理」コマンドを上手に活用して使いやすく並べよう

使う：選択したアイテムを使用する。

整理：アイテムの並び順を整理する。

捨てる：必要なくなったアイテムを捨てる。

大事：イベントで手に入れる重要アイテム。

3 装備

武器や防具を装備したり、外したりするためのコマンド。入手した武器やアクセサリは、装備しないと役に立たない。また、装備品には装備することによって目に見えない特殊な効果を発揮するものもあるので、データ編のアイテムリスト（206ページ）などを参照し、ベストの装備を心がけよう。

◀攻撃力や防御力だけでなく、特殊な効果も考慮して、必要に応じたベストな装備を

装備：武器を装備する。装備したい武器にカーソルを合わせると、それを装備したときのステータスの変化が表示される。数字が青く表示されている場合は能力アップ、赤く表示されている場合は能力ダウンを示しているので、装備を選択する際の参考にしよう。

最強：自動的に攻撃力、防御力がもっとも高くなるように一括して装備を行なう。

最速：自動的に素早さがもっとも高くなるように一括して装備を行なう。

はずす：選択した装備を外す。ただし、武器を外すことはできないので注意。

4 特能

キャラクターの持つ特殊能力を使うコマンド。このゲームでは、スキルノートを活用することでほかのキャラクターに覚えさせることができるものをスキル、そうでないものを魔法と呼び、これらをまとめて特殊能力（特能）と呼んでいる。また、入手したジーンのリストも、このコマンドで確認できる。

◀特殊能力の使用、整理を一括して行なうコマンド。使用する頻度は非常に高い

特能：魔法、スキルを使用する。まず使用するキャラクターを選択し、使いたい能力の種類を「HEAL」「ASSIST」「ATTACK」「SKILL」の中から選択する。最後に使いたい能力を選択して決定する。

整理：魔法、スキルの並び順を整理する。

ノート：身につけたスキルをスキルノートに書き込む。スキルノートに書き込んだスキルは、キャンプの「スキルノート」コマンドを利用することによってほかのキャラクターに覚えさせることができる。

ジーン：入手したジーンのリストを見る。

5 シフト

パーティの陣形変更や、仲間の入れ換えを行なうコマンド。陣形の効果については下で説明しているので、そちらを参照しよう。なお、最初から選択できる陣形は3つのみ。残りの3つは師匠から教わるものなので、師匠システムの説明（34ページ）も合わせて参照してもらいたい。

◀陣形を変えることによって、パーティの戦力が大きく変化する。上手に使いこなしたい

シフト：パーティの陣形を変更する。　**仲間**：仲間を入れ替える。

シフト一覧

最初から選択可能なフォーメーション

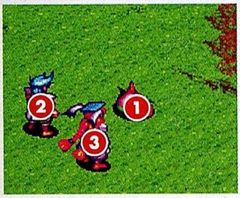
ウォーカバウト

◀特に欠点のないオーソドックスなシフト

■パーティが2人のとき
攻撃を受ける確率：❶56%　❷44%
能力値への修正はなし

■パーティが3人のとき
攻撃を受ける確率：❶44%　❷44%　❸12%
能力値への修正はなし

ワントップ

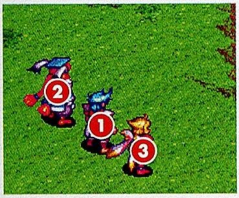


◀戦闘の攻撃力が上昇する攻撃重視のシフト

■パーティが2人のとき
攻撃を受ける確率：❶75%　❷25%
❶の攻撃力×1.1　❶の反撃率×1.2　❶の防御力×0.9

■パーティが3人のとき
攻撃を受ける確率：❶62%　❷19%　❸19%
❶の攻撃力×1.5　❶の反撃率×2　❶の防御力×0.75

スクラム



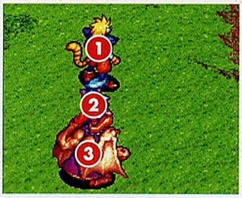
◀メンバー全員の防御力が上昇する防御重視のシフト

■パーティが2人のとき
攻撃を受ける確率：❶50%　❷50%
全員の物理攻撃で受けるダメージ×0.75　全員の魔法攻撃で受けるダメージ×0.75　全員の素早さ×0.75

■パーティが3人のとき
攻撃を受ける確率：❶38%　❷31%　❸31%
全員の物理攻撃で受けるダメージ×0.75　全員の魔法攻撃で受けるダメージ×0.75　全員の素早さ×0.75

師匠から習得するフォーメーション

チェーン



◀メンバー全員の素早さが先頭と同じになる

■習得できる師匠

バイス

■シフトの効果

攻撃を受ける確率：❶50%　❷31%　❸19%

全員の素早さが❶と同じになる。

全員の防御力×0.5

ワイズ

◀最後方のキャラクターの賢さが上昇する

■習得できる師匠

リー

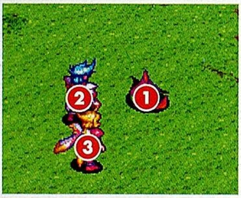
■シフトの効果

攻撃を受ける確率：❶38%　❷38%　❸24%

❸の賢さ×1.5　❶の賢さ×0.75

❷の賢さ×0.75

エンハンス



◀1ターンごとにHPが1ポイントずつ回復する

■習得できる師匠

ウィン

■シフトの効果

攻撃を受ける確率：❶50%　❷31%　❸19%

１ターンごとに全員のＨＰが１回復

6 キャンプ

キャンプ画面に切り換える。ワールドマップ上でのみ使用することができるコマンド。

▶キャンプが開けない場所では、このコマンドは使用することができない

7 コンフィグ

ゲーム環境の設定を好みに合わせて変更するためのコマンド。ゲームを最初から始めるときも実行される。

◀「ダッシュ」の設定は、オートにしておくほうが操作しやすく、オススメだ

戦闘システムの説明

ゲーム中、もっとも頻繁に起こるイベントが戦闘。ここでは戦闘のシステムについて詳しく説明するので、熟読して完全に理解してほしい。

エンカウント

敵とのエンカウント時には、キャラクターの頭上に「！」マークが表示されることがある。これが表示される確率は各キャラクターの注意力と等しく、敵の接近に気がついたことを示している。先制攻撃の確率は、表示されたマークの数によって決定される。

◀「！」マークがたくさん出現するほど、プレイヤー側に有利な状況になる

先制攻撃の確率

右の表は「！」マークの出現数と戦闘開始時の状況の関係を示したもの。この表はパーティが３人のときのものだが、パーティの人数が２人以下の時は、注意力50%の仲間が、足りない人数分いるものとして計算される。

！が３つ出現	25%の確率で先制攻撃
！が２つ出現	通常戦闘
！が１つ出現	通常戦闘
！が出現しない	25%の確率で敵の先制攻撃

戦闘画面の見かた

戦闘画面には、さまざまな情報が表示される。戦闘に勝利するためには、これらの情報を正しく理解する必要がある。ここでは戦闘画面に表示される情報の意味を詳しく説明する。

◀ 戦闘画面

戦闘画面の説明

❶ 攻撃目標、もしくは攻撃を行なうキャラクター名が表示される。ＥＸターン時は「ＥＸ」と表示される。

❷ 戦闘コマンド。

❸ 敵のＨＰ。残りＨＰがゲージで表示される。このゲージがなくなると倒したことになる。なお、いちども倒したことがないモンスターの場合、このゲージは表示されない。

❹ プレイヤーの残りＨＰとＡＰがゲージで表示される。ＨＰがゼロになるとそのキャラクターは気絶して、戦闘不能になる。

戦闘コマンド

戦闘コマンドは全部で7種類ある。各コマンドにカーソルを合わせながら決定すると、コマンドが実行される。「突撃」と「逃走」はそれぞれL1ボタンとR1ボタンを押すとカーソルを合わせることができる。また、各コマンドに素早く2回カーソルを合わせることでも決定できるので、覚えておこう。

◀各コマンドの持つ意味を理解して、最適な行動を行なうように心がけよう

1 通常攻撃

装備している武器で通常の攻撃を行なう。最も使用頻度の高いコマンドだ。与えるダメージはキャラクターの攻撃力と、敵の防御力によって変化する。また、装備している武器に属性がついている場合は、敵の属性防御力もダメージ算出に影響を与える。一定の確率で必殺の一撃が発生して、通常の攻撃の2倍以上のダメージを与えることもある。

◀通常攻撃は攻撃の基本。敵の残りＨＰをにらみながら、効率的に攻撃を行なおう

2 防御

そのターンに受けるダメージを、すべて半分に減らすことができる。通常攻撃だけでなく、魔法やブレス攻撃によるダメージも軽減できるので、その効果は非常に高い。決まったパターンで行動する敵も多いので、適切な防御は効果的だ。また、傷ついた仲間に回復魔法をかける際にも、回復より先に攻撃を受けた場合のことを考えて、防御させておくのが賢明だ。

◀味方１体に攻撃を集中する敵に対しては、あらかじめ行動を読んで防御しておこう

3 道具

手持ちのアイテムを使用するコマンド。薬草や毒けしなどの回復アイテムのほか、火薬だまなど攻撃用のアイテムも使用することができる。武器や防具には戦闘中に使用すると魔法を使うことができるものもあり、こうした装備品も使用することができる。装備品は使い捨てのアイテムと違って何度でも使えるので、利用価値が高い。また、アイテムを表示しているウインドウのさらに上にカーソルを移動させると、装備変更画面が表示される。ここで敵の弱点に合わせて装備を変え、効果的に攻撃しよう。

▶アイテムを使うことによって、絶体絶命の危機を回避することも可能だ

◀弱点に合わせて装備を変更するのは、非常に有効な戦法だ。敵の弱点を覚えておこう

4 特能

キャラクターごとの特殊能力を使用する。敵全体にダメージを与える攻撃魔法や味方のピンチを救う回復魔法など、戦闘の状況を見極めて使用していこう。魔法によってはほかの行動と組み合わせることによって、さらに大きな効果を生むものもある。長期戦が予想されるボス戦などでは、あらかじめ戦略を立てて効率よく使用していきたい。

◀強敵との戦いでは、特殊能力の使いかたひとつが勝敗に大きな影響を与えることも

5 見る

敵の特殊攻撃を見て、ラーニングするコマンド。ラーニングに成功すれば、その技はスキルとして記録される。覚えたスキルはその戦闘中からさっそく使用することができる。当然ながら、このコマンドではまったくダメージを与えられない。ひとり戦闘に参加しなくなるようなものなので、アイテムやＨＰに余裕があるときに行ないたい。なお、コマンドの成功率に関しては、ペコロスひとりだけが群を抜いて高い。どうしても身につけたいスキルがあるときは、戦闘にペコロスを参加させると効果的だ。

▶頭上に「！」マークが出ればラーニング成功。「？」マークのときは失敗だ

◀覚えることができないスキルもあるので、無駄なコマンドをくりかえさないように注意

スキルノートの活用

戦闘中に覚えたスキルは、ひとまずラーニングに成功したキャラクターの特能として記録される。いちど覚えたスキルは、ほかの仲間キャラクターに重複して覚えさせることができない。ほかの仲間にスキルを覚えさせたいときは、いったんサブ画面の「特能」コマンドでスキルノートにスキルを移す必要がある。スキルノートに記録すると、もともと覚えていたキャラクターはそのスキルを忘れてしまう。そうしたらキャンプ画面で「スキルノート」コマンドを選択して、新たにスキルを覚えさせたいキャラクターに、スキルを移してやればいい。スキルノートからスキルを移すときにはスキルインクというアイテムが必要なので、必要な数だけ入手しておこう。なお、ひとりで持てるスキルの数は最大10個までなので、使わないスキルはノートに整理しておこう。

▶スキルノートを活用すれば、覚えたスキルを仲間に渡すことができる

◀スキルを10個持っているキャラクターは、必ずラーニングに失敗する

6 突撃

全員でひたすら通常攻撃をくり返させるコマンド。突撃中に×ボタンを押すと、突撃を中断してコマンド入力ができるようになる。ニーナのように、攻撃してもあまりダメージを与えられないようなキャラクターまで攻撃に参加してしまうので、よほど力の差がある敵に対してしか使用することはない。反撃の能力を持つ敵にうっかり使用しないように注意しよう。

◀単純な力押しの攻撃コマンド。コマンド入力をするのが面倒なほど弱い敵に使おう

7 逃走

戦闘から撤退する。失敗した場合は、そのターンの間一方的に敵の攻撃を受けることになる。パーティが3人いる場合に、ほかのふたりがすでに別のコマンドを入力していても、3人目が「逃走」を入力した時点で前ふたりの入力したコマンドはすべてキャンセルされる。なお、イベントとして発生する戦闘からは絶対に撤退できないので注意しよう。

◀強敵からの逃走は失敗しやすい。失敗すると1ターンの間危険にさらされてしまう

コマンド入力と行動順

戦闘時のコマンド入力は、素早さが高い順に行なわれる。ところが、実際に行動する順番は、選択した行動によって素早さに修正値が加算されるので、コマンド入力の順番通りになるとは限らない。下の表では、選択した行動によって素早さに加算される修正値をまとめてあるので、参考にしてほしい。

ただし敵については、行動とは無関係にランダムに行動修正値が決定されるので、正確に行動順を予測することは不可能だ。

▶「HEAL」系の特能は行動修正値が大きいので、敵の先手を取りやすい

◀仲間の行動順を予測できれば、魔法で援護してから攻撃するコンビネーションも可能だ

選択コマンドによる素早さ修正一覧

キャラクターのレベル	特能HEAL	特能ASSIST	特能SKILL	道具
1～8	＋4	＋2	＋2	＋1
9～16	＋5	＋2	＋2	＋1
17～32	＋6	＋3	＋3	＋1
33～48	＋8	＋4	＋4	＋2
49～99	＋10	＋5	＋5	＋2

EXターン

敵より素早さが大きく上回っている場合、そのキャラクターはターン終了のまえに「EXターン」という追加の攻撃ターンを得ることができる。EXターンの発生条件は下にまとめてあるので、参照してほしい。なお、敵にはEXターンは発生しない。

◀素早いレイなどは、EXターンが取りやすい。2倍の攻撃回数は大きな利点だ

EXターンの発生条件

条件1：(キャラクターの素早さ)>(敵全体の素早さの平均値×2)
条件2：(キャラクターの素早さ)>(最も素早い敵の素早さ)

ステータス異常

敵の攻撃やダンジョン内のトラップによって、ステータス異常が発生することがある。ここではステータス異常について説明する。

毒 毒によるダメージ。ヤクリ系の魔法、毒けし、月のしずく、万能薬で回復。

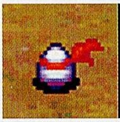
眠り 行動不能。通常攻撃、ヤクリフ、しずく、万能薬、月のしずくで回復。

混乱 攻撃対象選択不能。通常攻撃、ヤクリフ、しずく、月のしずく、万能薬で回復。

盲目 命中率低下。目薬、ヤクリフ、しずく、月のしずく、万能薬で回復。

マヒ 行動不能。ヤクリフ、しずく、万能薬、月のしずくで回復。

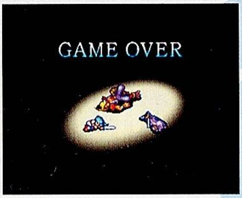
戦闘不能 行動不能、戦闘終了後に最大HP低下。リバル系の魔法か気つけ薬で回復。



たまご 5ターンの間行動不能。ヤクリフ、万能薬で回復。

戦闘終了とゲームオーバー

敵を全滅させると、戦闘終了。経験値やお金に加え、運が良ければアイテムも入手できる。戦闘不能になったキャラクターは、最大HPが減少してHP1で復活する。なお、戦闘中にメンバー全員がマヒするか戦闘不能になった場合はゲームオーバーだ。



◀できればあまり見たくない画面。こうならないように注意しよう

師匠システムの説明

達人に弟子入りして、さまざまな技能を学びながら成長する師匠システム。ここでは師匠システムの仕組みと、師匠データを公開する。

弟子入りまでの流れ

弟子入りするまでには、まず入門条件をクリアしなければならない。条件は食材の調達や武器のコレクションなど師匠によってさまざまで、条件を満たすことで初めて弟子入りが許される。ただし、ひとりのキャラクターがいちどに弟子入りできるのはひとりだけ。ほかの師匠に弟子入りすると、前の師匠の下での修行をやめてしまうので注意しよう。

▶師匠は世界に17人存在する。弟子入りの条件もいろいろある

◀弟子入り条件を果たした師匠の名前は、マスターリストに追加される

弟子入りによって発生するメリット

弟子入りすると、キャラクターはさまざまな特典を受けることができる。特典の内容は弟子入りした師匠によって異なり、同じキャラクターでもまったく違うタイプに育て上げることができる。師匠をうまく活用して、自分だけのキャラクターを育ててみよう。

成長力が変化

師匠に師事すると、能力値の成長力を変化させることができる。長所を伸ばすも弱点を鍛えるも自由だ。

▲能力値の成長力に対する修正はマスターリストで確認できる

スキル魔法の修得

特定の師匠の下である程度レベルアップすると、持っている奥義を伝授してくれることがある。

▲強力な奥義を伝授してもらい、戦闘に役立てよう

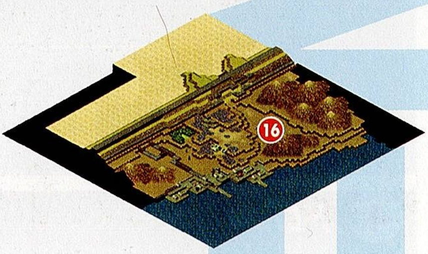
パラメータのアップ

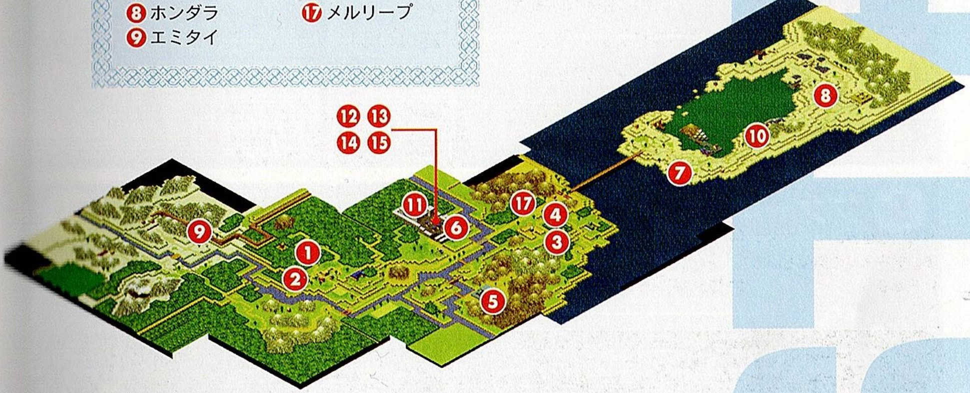
一部の師匠は弟子入りしている間のみ、属性や注意力などの隠しパラメータを変化させる効果を持つ。

▲攻撃の命中率がアップするなどの、嬉しい特典を持つ師匠も

師匠の所在マップ

1. ババデル
2. メイガス
3. 賢樹
4. ドロンゾ
5. ファール
6. デュランダール
7. ギョド
8. ホンダラ
9. エミタイ
10. ディース
11. ハオチー
12. バイス
13. ラング
14. リー
15. ウィン
16. 竜の神
17. メルリーブ





師匠リスト

1 ババデル

所在地
シーダの森

弟子入り条件
初めてモーランジ山まで移動したあと

能力修正	
HP	＋2
AP	－2
攻撃力	＋2
防御力	＋1
素早さ	0
賢さ	－3

習得できるスキル魔法
ＬＶ．２　オーガーぎり
ＬＶ．５　気合ため
ＬＶ．８　スーパーコンボ
ＬＶ．10　滅殺

状態変化
なし

2 メイガス

所在地
賢樹の切り株

弟子入り条件
所持金全部を支払う
（０Ｚでもよい）

能力修正	
HP	0
AP	＋1
攻撃力	－1
防御力	－1
素早さ	0
賢さ	＋2

習得できるスキル魔法
ＬＶ．１　レイガ
ＬＶ．４　魔法ため
ＬＶ．６　マジックボール
ＬＶ．８　シェザーガ

状態変化
注意力＋５％、反撃率－２％
回避率－２％

3 賢樹

所在地
賢樹の森（プラントの東）

弟子入り条件
「知力の実」を渡す。ペコロスが先頭にいないと話しかけることができない

能力修正	
HP	−1
AP	+1
攻撃力	−2
防御力	+1
素早さ	0
賢さ	+2

習得できるスキル魔法
ＬＶ．２　けっかい
ＬＶ．５　思い出す
ＬＶ．８　ミカテクト

状態変化
炎属性−１

4 ドロンゾ

所在地
茶屋

弟子入り条件
武器を15種類以上持ち歩いている。ただし、装備中の武器は数えられない

能力修正	
HP	−1
AP	−2
攻撃力	+1
防御力	0
素早さ	+1
賢さ	0

習得できるスキル魔法
ＬＶ．２　そうどり
ＬＶ．３　ガンとばし
ＬＶ．４　盗む

状態変化
注意力＋10%、回避率５％
命中率＋５％

5 ファール

所在地
闘都

弟子入り条件
ファールに話しかけてから休息をとらずに30回以上連続で戦闘を行なう

能力修正	
HP	+4
AP	0
攻撃力	+1
防御力	+3
素早さ	−3
賢さ	−3

習得できるスキル魔法
ＬＶ．２　とっしん
ＬＶ．４　カウンター
ＬＶ．６　大防御

状態変化
回避率−５％

6 デュランダール

所在地
ウインディアの外れ

弟子入り条件
特になし

能力修正	
HP	0
AP	0
攻撃力	0
防御力	0
素早さ	0
賢さ	0

習得できるスキル魔法
ＬＶ．１　やる気なし
ＬＶ．２　すぶり
ＬＶ．３　みねうち

状態変化
なし

7 ギョド

所在地
海岸

弟子入り条件
釣りのクラスがRodMaster以上になっていること

能力修正	
HP	+4
AP	+3
攻撃力	−1
防御力	−1
素早さ	−1
賢さ	−1

習得できるスキル魔法
ＬＶ．２　おくの手
ＬＶ．５　バーサーク
ＬＶ．８　サドンデス

状態変化
なし

8 ホンダラ

所在地
ウルカン・タパ

弟子入り条件
スキル「みねうち」を習得していること

能力修正	
HP	0
AP	＋1
攻撃力	−2
防御力	0
素早さ	0
賢さ	＋1

習得できるスキル魔法
ＬＶ．２　ヤクリ
ＬＶ．５　キリエ
ＬＶ．８　ベネディクション

状態変化
聖属性＋１、死属性＋２

9 エミタイ

所在地
ダウナの山小屋

弟子入り条件
10000Ｚ渡す

能力修正	
HP	0
AP	＋4
攻撃力	−2
防御力	−2
素早さ	0
賢さ	＋4

習得できるスキル魔法
ＬＶ．２　パリア
ＬＶ．４　マインドソード
ＬＶ．６　チャクラ

状態変化
なし

10 ディース

所在地
竜の神殿

弟子入り条件
封印から解放したあと、再会したときの会話で「今の姿の方がいい」を選択する

能力修正	
HP	−3
AP	＋3
攻撃力	＋1
防御力	−3
素早さ	＋1
賢さ	＋3

習得できるスキル魔法
ＬＶ．２　パドラーマ
ＬＶ．５　グレイゴル
ＬＶ．８　バルハラー
ＬＶ．11　ドメガ
ＬＶ．15　セブンセンシズ

状態変化
なし

11 ハオチー

所在地
ウィンディア城

弟子入り条件
ほしにく、つばめのす、ランタンキャット、火星ダコの４つのアイテムを渡す

能力修正	
HP	＋2
AP	−2
攻撃力	＋2
防御力	＋1
素早さ	−1
賢さ	−1

習得できるスキル魔法
ＬＶ．２　せんぎり
ＬＶ．４　悪魔ぎり

状態変化
必殺率＋５％

12 バイス

所在地
ウインディア城下町

弟子入り条件
かくれんぼ全国版で４人とも見つける。（バイスはダウナ鉱山３Ｆにいる）

能力修正	
HP	0
AP	0
攻撃力	＋1
防御力	0
素早さ	0
賢さ	0

習得できる陣形
ＬＶ．３　チェーン・シフト
※バイスからは、スキルではなくシフトを習得できる

状態変化
なし

13 ラング

所在地
ウインディア城下町

弟子入り条件
かくれんぼ全国版で４人とも見つける。(ラングはウインディア城地下にいる)

能力修正	
HP	0
AP	0
攻撃力	0
防御力	＋1
素早さ	0
賢さ	0

取得できるアイテム
ＬＶ．３　あいのうでわ
※ラングからは、スキルではなくアイテムを取得できる

状態変化
なし

14 リー

所在地
ウインディア城下町

弟子入り条件
かくれんぼ全国版で４人とも見つける。(リーは関所にいる)

能力修正	
HP	0
AP	0
攻撃力	0
防御力	0
素早さ	0
賢さ	＋1

習得できる陣形
ＬＶ．３　ワイズ・シフト
※リーからは、スキルではなくシフトを取得できる

状態変化
なし

15 ウィン

所在地
ウインディア城下町

弟子入り条件
かくれんぼ全国版で４人とも見つける。(ウィンはジャンク村にいる)

能力修正	
HP	＋1
AP	0
攻撃力	0
防御力	0
素早さ	0
賢さ	0

習得できる陣形
ＬＶ．３　エンハンス・シフト
※ウィンからは、スキルではなくシフトを取得できる

状態変化
なし

16 竜の神

所在地
ドラグニール

弟子入り条件
すべてのジーン（18個）を集める。リュウが先頭にいないと話しかけられない

能力修正	
HP	－6
AP	－6
攻撃力	＋2
防御力	＋2
素早さ	＋1
賢さ	＋2

習得できるスキル魔法
ＬＶ．３　しんがん
ＬＶ．５　神撃
ＬＶ．７　オーラバリア
ＬＶ．９　オーラスマッシュ

状態変化
炎属性＋３、異常属性＋１
死属性＋１

17 メルリープ

所在地
妖精の泉

弟子入り条件
妖精の村に行ったあとで、泉に石を落とし、フラワージュエルを渡す

能力修正	
HP	－1
AP	0
攻撃力	－1
防御力	－1
素早さ	＋2
賢さ	0

習得できるスキル魔法
ＬＶ．２　おまじない
ＬＶ．５　シャドウウォーク
ＬＶ．８　バトルソング

状態変化
回避率＋10%

タイプ別キャラクター育成法

ここではキャラクターの育てかたをおおまかに３タイプに分け、それぞれの育成法を説明する。もちろんここで説明している方法がすべてではないが、育成の指針にはなるはずだ。キャラクターの特性と師匠の組み合わせには無数のバリエーションがある。研究していろいろな育成法を試してほしい。

◀育成法次第で、もとのタイプとはまったく異なるキャラクターに育て上げることも可能

重戦士タイプの育成

重戦士に必要なのは、無尽蔵のＨＰと優れた攻撃力、防御力だ。キャラクターではガーランドやペコロスの適性が高い。こういったパラメータを上げるには、ババデル、ファール、ハオチーに弟子入りするとよい。とくにペコロスはレベルアップするとブレス攻撃を覚えるので、ＨＰが高いほど都合がいい。ファールはまさにうってつけだ。素早さが犠牲になるのは、この際しかたがない。

◀重戦士はワントップの先頭に配置してパーティの盾として活躍してもらおう

軽戦士タイプの育成

軽戦士タイプに必要な能力は、なによりも素早さだ。レイが最も適しているが、育成法次第では誰にでもつとまる。素早さは攻撃力や防御力にくらべて、上げた数値が低めでも高い効果を得られるからだ。オススメの師匠は、ドロンゾかメルリーチ。ディースでも素早さはアップするが、ＨＰと防御力がまったく上がらなくなるので、多用するともろいキャラクターになりやすい。

◀ＥＸターンがとれると非常に有利に戦える。素早さを上げるメリットは大きい

魔法使いタイプの育成

魔法使いタイプに必要なのは、ＡＰと賢さ。キャラクターではニーナが抜群の適性を見せるが、レイやガーランドも強力な攻撃魔法を覚えるので、強引に魔法使いタイプとして育成しても面白い。オススメの師匠はメイガス、賢樹、エミタイ。ディースもＡＰと賢さを大きく上げてくれるが、ＨＰと防御力へのマイナスが大きすぎる。防御力も適度に上がる賢樹が最も使いやすいだろう。

◀敵全体を攻撃する魔法は大きな戦力。パーティ内にひとりは欲しい人材だ

釣りの説明

竿とルアーを持っていれば、釣り場を探してどこでも釣りが楽しめる。ここでは釣りに関するテクニックとデータを説明する。

釣りの目的

釣りの目的は、魚を釣り上げること。釣った魚はそのままアイテムとして使用することができる。効果はＨＰの回復や敵全体への攻撃などさまざまで、なかには最強クラスの魔法に匹敵するような効果を持つものもある。また、釣り上げた魚をマニーロのトレードショップでアイテムと交換することもできる。トレードショップで扱っているアイテムは、普通の商店では売っていない強力な品が多いので、ぜひ入手しておきたい。

▶ワールドマップ上で魚が飛び跳ねていたら、そこが釣りポイントだ

◀トレードショップで魚とアイテムを交換して、強力な装備を整えよう

画面データと操作

①さおカーソル
②魚の体力ゲージ
③水中の様子

④魚カーソル
⑤岸までの距離

魚がヒットすると、魚とのバトル画面が表示される。魚は逃げようとして暴れるので、竿カーソルを魚カーソルに合わせながらリールを巻こう。竿カーソルと魚カーソルが離れすぎると、糸が切れたりルアーが外れたりするので注意。魚が糸を引いているときにリールを巻くと、魚の体力を消耗させることができる。逆に、魚に糸を引かれて距離が60m以上離れてしまうと、糸が切れてしまう。うまく体力を消耗させて岸まで引き寄せよう。

▶竿を素早くコントロールして、激しい魚の動きについていこう

◀魚を岸まで引き寄せれば釣り上げたことになる。コツは無理をしないことだ

ルアーの系統

ルアーの種類は、大きく4つの系統に分けられる。それぞれ動きに違いがあり、狙う獲物も異なってくる。ルアーの性質を理解して大物を釣り上げよう。なお、コインはマニーロ専用のルアー。入手できる数が限られているので、なくさないように注意しよう。

ワーム系 ミミズの形をしたルアー。多くの魚に好まれ、扱いやすい。

トップウォーター系 水面を走らせるタイプ。水面近くの餌を好む魚に有効。

かえる系 かえるの形をしたルアー。意外な大物を釣り上げることも。

ミノー系 小魚の形をしたルアー。深いところにいる獲物を狙うときに。

ルアーデータ一覧

分類	名前	味	引いたときの沈下速度	動かさないときの沈下速度
ワーム系	ワーム		−4	+1
	スプリット	+1	−3	+2
	キャロ	+2	−2	+3
	ヘビーキャロ	+3	−1	+4
かえる系	かえる		0	0
	かえるくん	+1	+1	−1
	かえるさん	+2	+2	−2
	かえるさま	+3	+2	−4
トップウォーター系	こわれたポッパー		+1	−4
	ポッパー	+1	0	0
	トップ	+2	+1	−4
	ドッグウォーカー	+3	0	0
ミノー系	シンカー		−4	+2
	フロート	+1	+4	−2
	サスペンド	+2	−6	+4
	ディープダイブ	+3	+4	−2
オールマイティ	とのさまがえる	+3	+2	−4
マニーロ	コイン	+3	−1	+2

ルアー操作テクニック

ルアーは一定のリズムで糸を引くことによって、より本物らしく見せることができる。糸を引くリズムによって、ルアーの味にボーナスポイントが加算され、周囲の魚を引き寄せる効果が高まる仕組みだ。右の表にリズムの種類を記載しておくので参照しよう。

ルアー操作のリズム

リズム	ボーナスポイント
○・○・	+1
○○・	+2
○○・○・	+3
○○・・○・○	+4

竿のデータ

竿は全部で６種類あり、それぞれ魚を釣り上げるときのパワーやルアーの最大飛距離が異なっている。最高クラスの竿を除けばどれも一長一短の性能なので、自分の狙っている獲物の生息域やパワーに合わせて使い分けるといいだろう。下の表ですべての竿のデータを説明しているので、道具を選ぶときの参考にしてほしい。

竿データ一覧

パワーは魚を引き寄せる力を示す。数値が大きいほど、魚の体力を早く消耗させることができる。ルアーを取られる、または外される確率は、○、△、×の３段階評価。×が最も外されやすく、○は外されにくい。竿カーソルより魚が右にいるときはルアーを取られ、左にいるときはルアーが外れるようになっている。

分類	飛距離	パワー	ルアーを取られる／外される確率
きのさお	30m	0	△／△
たけざお	40m	0	△／△
さおデラックス	40m	1	△／○
とびまるのさお	50m	1	×／×
たくみのさお	40m	2	○／○
きわめのさお	50m	2	○／○

魚のデータ

ゲーム中で釣り上げることができる魚は全部で23種類おり、淡水系、海水系に生息域が分かれている。それぞれに好みのルアーがあるが、好みにクセがあって釣り上げるのが難しい種類も少なくない。ここではすべての魚の好みと、サイズを初めとする身体データを説明するので、ぜひ大物を釣り上げるのにチャレンジしてもらいたい。

マニ①ーロ	②	ワーム	カエル	③トップ	ミノー
		×	×	×	×

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
100～2④（150）	250⑤500	1⑥30	⑦	⑧	10⑨%

①魚の名前。
②アイテムとして使用したときの効果。
③ルアーの好み。ルアーの味と操作によるボーナスポイントの合計がこの数値を上回ったとき、その魚が近づいてくる。×の場合はそのルアーには反応しない。なお、コインに反応するのはマニーロだけなので、コインの項目は省略。
④大きさのばらつき。カッコ内の数値は平均値。
⑤釣り上げたときに加算されるポイント。ポイントの累計値によって釣り人としてのクラスが決定される。同じ魚種を複数釣り上げた場合は、最大サイズのポイントだけが加算される。
⑥魚のスタミナ。高いほどタフ。
⑦生息している深度。浅、中、深の３段階。
⑧魚のパワー。高いほど引きが強い。
⑨目の前にルアーがあるときに食らいつく確率。

特殊

マニーロ	—	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		×	×	×	×

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
100～221（150）	250～500	15～30	浅	0	100%

グミフィッシュ	HPを1回復	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		0	0	0	0

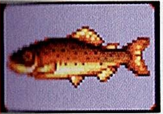
サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
15～34（20）	50～100	15～30	浅	0	100%

ピラニー	HPを20回復	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		0	0	0	0

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
20～45（30）	75～150	30～60	中	0	100%

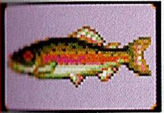
ペスラ	単体を炎で攻撃	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		×	×	0	2

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
25～56（35）	100～200	30～60	浅、中	0	75%



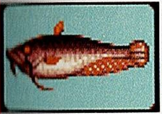
ブラウン	HPを40回復	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		2	×	×	2

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
35～56（50）	125～250	50～100	浅、中	1	75%



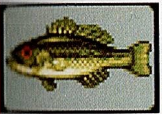
レインボー	APを5回復	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		2	×	×	2

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
35～78（50）	150～300	50～100	中、深	1	75%



レッドキャット	全体を地震で攻撃	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		×	2	×	×

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
40～89（60）	200～400	75～150	中、深	2	50%

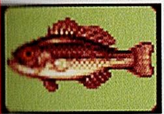


ビッグマウス	HPを80回復	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		3	3	3	3

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
23～50（30）	200～400	50～100	浅、中、深	1	100%

火星ダコ	単体を盲目にする	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		2	×	×	×

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
40～89（60）	300～600	75～150	深	2	38%

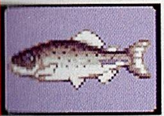


ヒュージマウス	全員のHPを80回復	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		4	4	4	4

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
45～100（65）	350～700	85～170	中、深	3	75%

バラムンディ	全員のHPを240回復	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		×	4	×	×

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
100～221（150）	450～900	100～200	深	200	38%



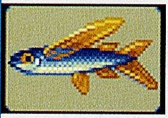
シオタ	なし	ワーム	カエル	トップ	ミノー
		0	0	0	0

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
35～78（50）	150～300	50～100	浅、中	2	50%

海水魚

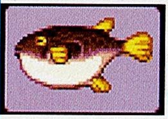
		ワーム	カエル	トップ	ミノー
グミフロート	ＨＰを１回復	0	0	0	0

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
15～34（20）	50～100	15～30	浅、中、深	0	100%



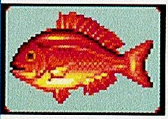
		ワーム	カエル	トップ	ミノー
トベータ	ＨＰを20回復	×	×	0	×

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
10～23（15）	75～150	25～50	浅	0	100%



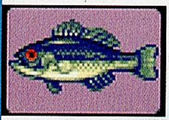
		ワーム	カエル	トップ	ミノー
イシムペスラ	全員の毒状態を治療	0	×	0	0

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
10～23（15）	100～200	25～50	浅、中	0	75%



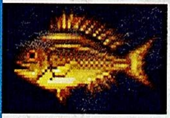
		ワーム	カエル	トップ	ミノー
タイタン	ＡＰを５回復	3	×	×	2

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
20～45（30）	125～250	50～100	中、深	1	75%



		ワーム	カエル	トップ	ミノー
シーマウス	ＨＰを80回復	2	×	2	2

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
30～67（45）	250～500	75～150	浅、中、深	2	75%



		ワーム	カエル	トップ	ミノー
チヌーク	ＡＰを20回復	×	3	×	×

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
30～67（45）	200～400	75～150	深	2	50%

		ワーム	カエル	トップ	ミノー
タコ	全体を盲目にする	2	×	×	×

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
35～78（50）	250～500	75～150	深	2	100%

		ワーム	カエル	トップ	ミノー
ランタンキャット	全体を地震で攻撃	×	×	×	3

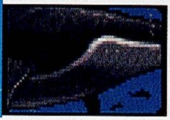
サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
50～111（75）	300～600	75～150	深	2	38%

		ワーム	カエル	トップ	ミノー
ボルデビ	単体を雷で攻撃	3	×	×	×

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
60～133（90）	350～700	85～170	深	3	75%

		ワーム	カエル	トップ	ミノー
ホーンドマリーナ	全員のＨＰを240回復	×	×	4	4

サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
100～177（150）	400～800	100～200	中、深	3	38%



		ワーム	カエル	トップ	ミノー
勇魚	全員のＨＰと状態を全回復	5	5	5	5

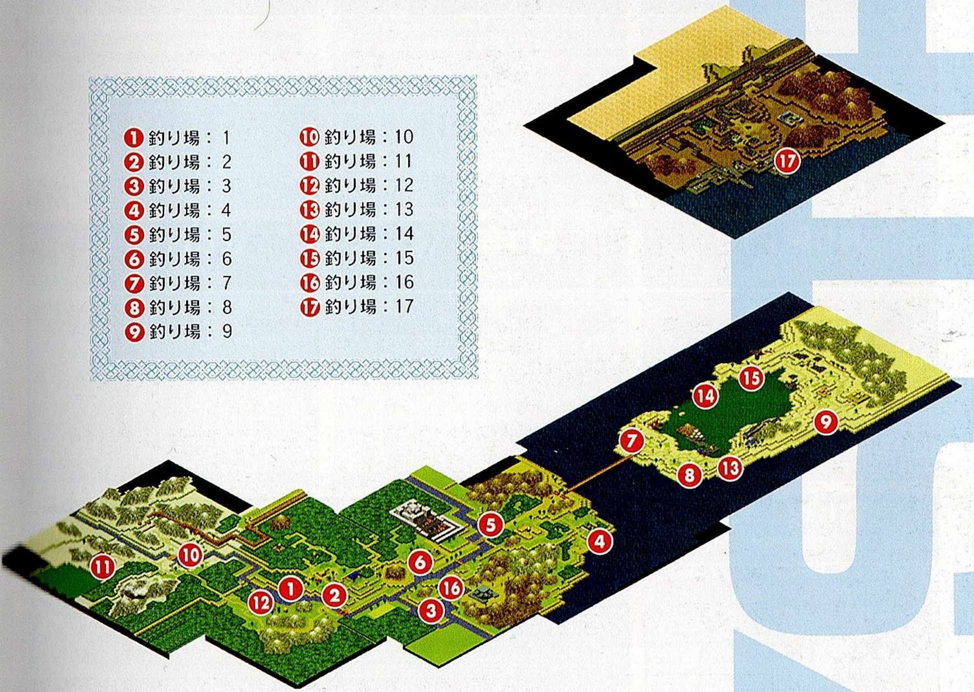
サイズ	ポイント	スタミナ	レンジ	パワー	ヒット率
120～265（180）	500～999	128～255	中	4	50%

釣り場のデータ

魚の釣り場は全部で17カ所ある。釣り場によって生息している魚が異なり、1カ所でしかつれない貴重な種類の魚も存在する。こういった魚はアイテムとしての効果が高く、トレードショップでも貴重なアイテムと交換してもらえる。ここではすべての釣り場の場所と生息している魚のリストを記載するので、狙った魚を探すために活用してほしい。

釣り場マップ

- ❶釣り場：1
- ❷釣り場：2
- ❸釣り場：3
- ❹釣り場：4
- ❺釣り場：5
- ❻釣り場：6
- ❼釣り場：7
- ❽釣り場：8
- ❾釣り場：9
- ❿釣り場：10
- ⓫釣り場：11
- ⓬釣り場：12
- ⓭釣り場：13
- ⓮釣り場：14
- ⓯釣り場：15
- ⓰釣り場：16
- ⓱釣り場：17



釣り場に生息する魚種データ

釣り場：1（淡水系）

生息する魚	
グミフィッシュ	10
ピラニー	6
レインボー	4

釣り場：2（淡水系）

生息する魚	
ピラニー	8
ペスラ	8
ブラウン	4
マニーロ	1

釣り場：3（淡水系）

生息する魚	
ペスラ	6
レインボー	8
ビッグマウス	6

釣り場：4
（海水系）

生息する魚	
トベータ	12
イシムペスラ	4
チヌーク	3
タコ	4
マニーロ	1

釣り場：5
（淡水系）

生息する魚	
ピラニー	8
ブラウン	4
レインボー	4
ビッグマウス	4
ヒュージマウス	2

釣り場：6
（淡水系）

生息する魚	
グミフィッシュ	10
ビッグマウス	6
火星ダコ	4

釣り場：7
（海水系）

生息する魚	
グミフロート	10
トベータ	8
タイタン	4

釣り場：8
（海水系）

生息する魚	
グミフィッシュ	4
シーマウス	10
タコ	4
トベータ	4

釣り場：9
（海水系）

生息する魚	
タイタン	8
チヌーク	6
ランタンキャット	2
マニーロ	1

釣り場：10
（淡水系）

生息する魚	
レッドキャット	3
ビッグマウス	10
火星ダコ	4

釣り場：11
（淡水系）

生息する魚	
ピラニー	8
ブラウン	6
レインボー	6
バラムンディ	3
マニーロ	1

釣り場：12
（淡水系）

生息する魚	
ペスラ	4
ブラウン	8
ヒュージマウス	6

釣り場：13
（海水系）

生息する魚	
タコ	12
ランタンキャット	4
ボルデビ	4
マニーロ	

釣り場：14
（海水系）

生息する魚			
グミフロート	3	タコ	2
トベータ	3	ランタンキャット	2
イシムペスラ	3	ボルデビ	2
タイタン	3	ホーンドマリーナ	1
シーマウス	3	マニーロ	1
チヌーク	2		

釣り場：15
（海水系）

生息する魚	
シーマウス	12
ボルデビ	4
ホーンドマリーナ	2

釣り場：16
（淡水系）

生息する魚	
ペスラ	6
火星ダコ	2
シオタ	12

釣り場：17
（海水系）

生息する魚	
グミフロート	8
トベータ	4
ホーンドマリーナ	2
勇魚	2
マニーロ	1

マニーロ屋のデータ

釣り場でマニーロを釣り上げると、トレードショップの画面に切り換わる。トレードショップで扱っているアイテムは釣り場によって異なり、同じアイテムでも交換に必要な魚の種類が違ってくる。ここではゲームに登場する7つのトレードショップの品揃えを紹介するので、最もお得な交換ができるショップを探して利用しよう。

マニーロ屋1：釣り場2

ぎんのナイフ	レインボー×2、ブラウン×2
アイアンヘルム	ブラウン×1、ピラニー×2
皮のこしまき	ブラウン×1、ペスラ×1
スプリット	ピラニー×3
かえるくん	ピラニー×3
ポッパー	ペスラ×2
フロート	ペスラ×2
スキルインク	レインボー×1、ブラウン×1
すずのくびわ	ランタンキャット×3、火星ダコ×3、タイタン×5
聖なるスカーフ	ヒュージマウス×3、ビッグマウス×9、シーマウス×9

マニーロ屋2：釣り場4

くさりかたびら	ビッグマウス×1、イシムペスラ×3
クレイプケープ	チヌーク×1、トベータ×4
スプリット	イシムペスラ×3
かえるくん	イシムペスラ×3
ポッパー	トベータ×2
フロート	トベータ×2
スキルインク	タコ×2

マニーロ屋3：釣り場9

ちえのわ	ランタンキャット×1、チヌーク×2、タイタン×2
ガッツベルト	火星ダコ×2、ビッグマウス×2、シーマウス×4
とっこう薬	火星ダコ×1、タコ×2、シーマウス×3
キャロ	タイタン×3
かえるさん	タイタン×3
トップ	タコ×2
サスペンド	タコ×2
スキルインク	チヌーク×1、ランタンキャット×1

マニーロ屋4：釣り場11

ちえのわ	ヒュージマウス×1、レインボー×5、ブラウン×5
ガッツベルト	ランタンキャット×1、レインボー×9、ブラウン×9
とっこう薬	ビッグマウス×2、レインボー×5、ブラウン×5
キャロ	レインボー×2、ブラウン×3
かえるさん	レインボー×2、ブラウン×3
トップ	レインボー×3、ブラウン×2
サスペンド	レインボー×3、ブラウン×2
スキルインク	火星ダコ×2、レインボー×1、ブラウン×1
カッツバルゲル	バラムンディ×1、ヒュージマウス×2、レッドキャット×1
よつばのかんむり	バラムンディ×1、ヒュージマウス×2、ビッグマウス×1

マニーロ屋5：釣り場13

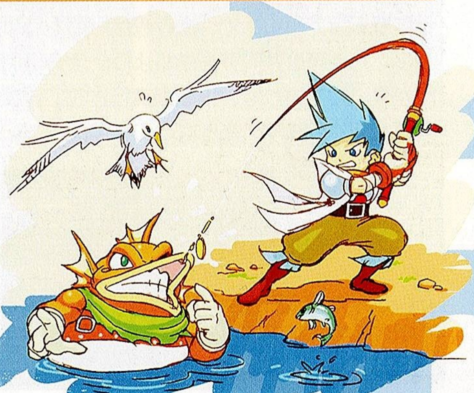
ホークリング	ヒュージマウス×3、ビッグマウス×5
ジゲンハット	ヒュージマウス×2、ランタンキャット×2、タイタン×5
いだてんのたび	バラムンディ×1、ヒュージマウス×1、ボルデビ×2
せいれい石	バラムンディ×1、シーマウス×2
すずのくびわ	ボルデビ×2、ランタンキャット×3、タイタン×9
聖なるスカーフ	ヒュージマウス×3、ビッグマウス×9、シーマウス×9
スキルインク	タコ×2、ボルデビ×1

マニーロ屋6：釣り場14

デモンキラー	ホーンドマリーナ×1、ヒュージマウス×2
びしゃもんのやり	ホーンドマリーナ×1、シーマウス×9、タイタン×9
ヘビーキャロ	ボルデビ×1、火星ダコ×1、タコ×2
かえるさま	ボルデビ×1、火星ダコ×1、タコ×2
ドッグウォーカー	ボルデビ×1、火星ダコ×1、タコ×2
ディープダイブ	ボルデビ×1、火星ダコ×1、タコ×2
スキルインク	タコ×2、ボルデビ×1

マニーロ屋7：釣り場17

こうていの剣	勇魚×1、ホーンドマリーナ×3、バラムンディ×1
命のよろい	勇魚×1、ホーンドマリーナ×1、バラムンディ×3
あいのうでわ	勇魚×1、バラムンディ×2、レッドキャット×5
シャーマンリング	勇魚×1、ホーンドマリーナ×3、レッドキャット×5
リッチマード	ホーンドマリーナ×1、レッドキャット×1、シオタ×5
スキルインク	ホーンドマリーナ×1、ボルデビ×1



共同体の説明

ここでは、妖精たちの共同体についてのデータをすべて公開する。これを読んで、冒険の役に立つ共同体を発展させていってほしい。

共同体の目的

海の孤島に暮らす妖精たち。彼らは文化とは言いがたいほどの、原始的な生活をおくっている。プレイヤーは彼らひとりひとりに仕事を与え、人口を増やし、生活レベルを向上させることになる。こうして発展した共同体では、珍しいアイテムを購入したり、ミニゲームを楽しめたり、自分のプレイデータを見ることができたりといった恩恵を受けることができる。高度に発展した共同体は冒険の助けになるので、うまく活用していきたい。

▶発展した共同体ではほかでは見られない貴重なアイテムを購入することができる

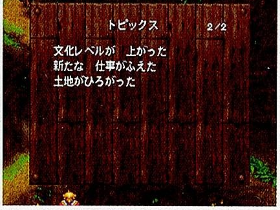
◀共同体を高度に発展させると、アイテムのコピーをすることまでできるようになる

発展の流れ

共同体を発展させるには、まず妖精たちに仕事を与える必要がある。指示を出したら、与えた仕事を実行するまで、時間を経過させる。共同体の時間はプレイヤーが戦闘するごとに経過していくので、ある程度戦闘をくり返したら、再び共同体を訪れよう。十分に時間が経過していれば、指示が実行されて発展を見せているはず。あとはこのくり返しだ。

妖精のリーダーに指示を出す
▼
戦闘による時間の経過
▼
指示の実行
▼
共同体の生活レベルの向上
（人口の激減、指示の種類の増加）

▶共同体が発展していくことによって、選択できる仕事の種類も少しずつ増えていく



◀仕事の結果は入り口にある掲示板に記されているので、かならずチェックしていこう

妖精たちの能力

共同体の住人には4つの能力値があり、それぞれが仕事に対する適正を示している。各能力値の意味は下で説明しているので、そちらを参照しよう。なお、共同体の人口は蓄えられている食料の量によって増減する。新たに増える住人は、下にある人物リスト中の、今までに登場していない人物からランダムで選択される。最大人口は20人までだ。

・人口増加の条件

食料在庫＞現在の人口×4の状態で10回以上戦闘する。

・人口減少の条件

食料在庫＝0の状態で 20回以上戦闘する。

食糧　サバイバル能力を表す。狩りや探検家などの効率に影響する。

商人　商売の適正を表す。商人が品物を揃える速度に影響する。

土地　土木工事の適正を表す。土地の開墾や建築の速度に影響する。

学者　頭の良さを表す。学者やコピー屋の技術に影響する。

妖精の能力値一覧

名前	食	土	商	学
アウラ	3	2	2	3
ギュメイ	0	1	2	5
ワパウ	4	4	1	1
ジル	2	2	5	0
リィリ	4	2	1	3
ダダ	5	4	0	0
ジャルク	2	3	4	3
ドリア	1	0	3	0
ヴェルヌ	2	2	2	2
ラクテア	0	5	2	4
クゥイン	4	5	4	5
シャペリン	3	3	4	3
バランダ	3	2	0	0
アーチャ	1	0	1	1
ダリューヌ	2	5	2	2
モヘンガ	2	2	4	4
ヒューリー	4	5	4	0
エリオク	5	1	5	1
ギギ	0	2	0	4
テュール	3	1	3	4

名前	食	土	商	学
デルニエ	2	4	1	1
クリアナ	3	3	3	3
ペリーダ	1	0	0	5
ラフレシア	5	1	2	2
ファビ	2	3	4	2
ホテップ	0	4	0	0
カフラー	3	3	2	2
ド	5	3	5	5
ゲルニア	2	4	2	2
バグナバ	5	5	0	0
ダイア	2	4	5	0
ファーファ	1	3	0	4
キリィ	5	4	0	4
パック	3	1	3	2
ティータ	0	0	5	3
ソレネ	5	2	3	3
アタウパ	2	5	1	1
キドニー	1	2	4	2
ヴォルケ	5	0	0	2
ゼルナナ	3	3	3	3

名前	食	土	商	学
ラグ	1	0	4	5
ムギー	2	3	4	5
ダルフ	5	4	3	2
エフタ	3	0	3	0
ンジョモ	1	1	2	2
ツォレルン	3	2	4	2
アエネウス	0	0	3	0
ナディ	2	5	5	1
ポンカン	3	1	2	4
ナグ	2	3	2	0
シビウ	4	2	0	3
チャリオ	5	2	2	5
ヌゥアザ	2	2	3	2
エーコ	5	3	5	5
アーア	1	0	0	2
ロロナ	5	3	1	4
リン	2	4	2	4
ギザイ	0	5	0	5
ヨッヘン	3	3	0	5
セントピー	2	4	5	0

仕事の種類

最初からある仕事は4種類。そのほかの仕事は文化を上げ、学者に考えさせることによって増やすことができる。ここでは仕事が生み出す効果と必要な能力について説明する。

▶効率よく発展させるためには、すべての仕事の内容を理解することが重要だ

文化	仕事名
最初から	狩り、開拓、建築、学者
0	商人、宿屋
1	ギフト
2	予言屋
3	探検家
4	古品屋
5	音楽家
6	遊び屋
7	コピー屋

狩り

必要能力値●食糧

食料を調達する仕事。食料の調達能力は担当者の食料能力によって変化する。食料能力がゼロでも自分の消費量よりは多くの食料を調達できる。食料の蓄えが足りないと人口が減ってしまうので注意が必要。逆に多ければ人口が増え、結果的に発展のスピードも早くなるので、序盤は最優先で従事させたい仕事だ。

◀総人口から食料の消費量を計算して、十分な食料調達を行なおう

食糧の増加量、消費量（戦闘を5回行なうごとに以下の計算を行う）

増加量＝3＋担当者の食糧能力、消費量＝ひとり当たり2

開拓

必要能力値●土地

土地を開拓して、新しい家を建てるための環境を整備する仕事。開拓の速度は担当者の土地能力の合計によって変化する。従事させると土地は3段階に広がっていく。ただし、まだ土地の広さに家を建てられるだけの余裕がある場合は、それ以上には広げることができないので注意。

▶従事する人数が多いほど、開拓のスピードも早くなる

◀開拓の限界はここ。こうなったら労働力を建築に集中させよう

開拓に必要な戦闘回数（計算結果が5以下の場合は5で固定）

第1段階（家3軒まで）……20ー担当者全員の土地能力の合計値
第2段階（家5軒まで）……40ー担当者全員の土地能力の合計値
第3段階（家8軒まで）……60ー担当者全員の土地能力の合計値

建築

必要能力値●土地

開拓によって整備された土地に家を建てる仕事。最大８軒まで建てられる。仕事の多くは仕事場を必要とするため、家の建築は共同体の発展には欠かせない。建築のスピードは担当者の土地能力の合計によって変化する。家を建てるには、十分なスペースの土地が必要なので、土地の開拓も並行して行なう必要がある。

◀土地の開拓と建築は並行して同時に作業させるのが基本

建築に必要な戦闘回数（計算結果が５以下の場合は５で固定）

20－担当者全員の土地能力の合計値

学者

必要能力値●学者

共同体の文化レベルを上昇させたり、新しい職業を考えるための仕事。仕事をするには家が必要で同時に従事できるのは３人まで。発展のスピードは担当者の学者能力の合計によって変化する。学者がいないといつまでたっても職業が増えないので、かなり重要な仕事だ。文化は最大７、新しい職業は９種類まで考えつくことができる。

◀発展の中心となる重要な仕事。最低ひとりは従事させておきたい

文化を上昇させるために必要な戦闘回数（計算結果が１以下の場合は１で固定）

現在の文化が０の場合………15－担当者全員の学習能力の合計値
現在の文化が１の場合………18－担当者全員の学習能力の合計値
現在の文化が２の場合………21－担当者全員の学習能力の合計値
現在の文化が３の場合………24－担当者全員の学習能力の合計値
現在の文化が４の場合………27－担当者全員の学習能力の合計値
現在の文化が５の場合………30－担当者全員の学習能力の合計値
現在の文化が６の場合………40－担当者全員の学習能力の合計値

新しい職業を増やすために必要な戦闘回数

20－担当者全員の学習能力の合計値

宿屋

必要能力値●なし

宿屋を経営する仕事。家が１軒必要で、従事できる人数は３人まで。ひとりで経営している場合はただの宿屋だが、従事する人数を増やすと、今までのプレイ時間や戦闘回数などのプレイデータを教えてくれるようになる。継続して従事させても何のメリットも生まないので、必要になったときだけ仕事に従事させておけば十分だ。

◀宿代は10Z。世界で一番安い宿屋なので、利用してもいいかも

商人

必要能力値●商人

ほかの町の商店と同じように、担当者に商売をさせる。最初に選択した店の経営方針によって、店に並ぶ商品が変化する。最初はリストの上のほうの商品しか扱っていないが、時間が経つにつれて品数は増えていく。品数の増えるスピードは担当者の商売能力の合計によって変化する。

▶商店を出すのだから家はもちろん必要。担当者は３人までだ

◀店をほかの仕事に変更すると、集めた商品がなくなるので注意

商品を増やすために必要な戦闘回数（５以下の場合は５で固定）

速さ重視：12ー担当者全員の商品能力の合計値

性能重視：18ー担当者全員の商品能力の合計値

商品の最大数

５＋文化

商品リスト

武器・速さ	
とがったえだ	10Z
皮のこしまき	210Z
せいどうの剣	240Z
バックラー	1100Z
風きりのつえ	2200Z
クレイプケープ	1300Z
バーンナックル	3300Z
よつばのかんむり	1800Z
キングオブダガー	6200Z
やいばの小手	6800Z
アイスハルバート	12500Z

道具・速さ	
あおりんご	5Z
げんきだま	50Z
ばんのう薬	100Z
純げんきだま	300Z
気つけ薬	200Z
おまもり	500Z
けんこうサンダル	500Z
皮のブーツ	3000Z
勇気のベルト	3000Z
夢のイヤリング	1000Z
まどわずのゆびわ	1000Z

何でも・速さ	
木の実	5Z
ほしにく	50Z
もめんのふく	50Z
フレイムゴースト	500Z
ドメガ爆弾	800Z
すずのくびわ	10000Z
とびまるのさお	2000Z
デスおじや	200Z
キングオブダガー	6200Z
聖なるスカーフ	10000Z
せいれい石	3000Z

武器・性能	
とがったえだ	10Z
皮のこしまき	210Z
せいどうの剣	240Z
クレイプケープ	1300Z
バーンナックル	3300Z
こはくのむねあて	6100Z
つらぬきまる	7400Z
カッツバルゲル	9200Z
守りの小手	11000Z
タイガーキャップ	5300Z
ウロボロス	22000Z

道具・性能	
あおりんご	5Z
げんきだま	50Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	200Z
皮のブーツ	3000Z
ガッツベルト	3000Z
ドメガ爆弾	800Z
夢のイヤリング	1000Z
まどわずのゆびわ	1000Z
バリアリング	3000Z
ダイアのうでわ	3000Z

何でも・性能	
木の実	5Z
ほしにく	50Z
サンダークラッカ	200Z
バグナク	3800Z
とびまるのさお	2000Z
ガッツベルト	3000Z
すずのくびわ	10000Z
せいれい石	3000Z
聖なるスカーフ	10000Z
火薬だま	10Z
しこみドス	7000Z

ギフト

必要能力値●なし

ギフト屋は会話をするたびに何かアイテムをプレゼントしてくれる仕事。贈り物のアイテムは、まえにもらったときからこなした戦闘回数が多いほど貴重なものがもらえる。１軒に最高３人まで従事させることができるので、仕事をさせるときはかならず３人でやらせたい。ギフト屋には何の能力も必要ないので、余った人材に適当に従事させておくのが賢いやりかただ。

▶頻繁にアイテムをもらいにいくと、良いアイテムはもらえない

◀時間をかけると、すばらしいアイテムをもらえるようになる

ギフトでもらえるアイテム一覧

戦闘回数	アイテム名
0	なし
1	薬草
2～3	毒けし
4～6	げんきだま
7	さかなのお頭
8～10	げんきだま
11～15	ばんのう薬
16～20	純げんきだま
21～25	必殺の炎
26～30	ひょうがのかけら

戦闘回数	アイテム名
31～40	命のかけら
41～50	魔法のかけら
51～60	パワーフード
61～70	プロテイン
71～76	つばめのす
77	マーチャントパス
78～80	つばめのす
81～90	さかなのお頭
91～200	知力の実
201～500	シャーマンリング
501～	スピリットリング

予言屋

必要能力値●なし

いわゆるインチキ予言屋で、適当なことを適当に予言してくれる。仕事場として家が必要で、最高３人まで従事できるが、３人も従事させる意味はほとんどない。まれに冒険の役に立つようなことも話すが、大半は意味のない予言ばかり。家と人材が余っているときならともかく、そうでないなら利用したくなったときに臨時に従事させるくらいで十分だろう。

▶予言はまともに聞くと、かなりばかばかしいものばかり

◀たまには冒険のヒントになるようなことも予言するが……

探検家

必要能力値●食糧

どこかへ探検に行って、何かアイテムを拾ってくる仕事。拾ってくるアイテムは探検のランクによって異なる。ランクが高いほど貴重なアイテムを拾ってくる確率が高くなるが、危険も多くなって探検中に死亡する確率も高くなる。担当者の食糧能力が高いほど死亡確率は低くなるので、なるべく食糧能力の高い人材に従事させたい。

◀遠場の探検は危険が大きいだけに、見返りも期待できる

探検終了までに必要な戦闘回数

日帰り　10回
近場　20回
遠場　30回

探検中に死亡する確率

日帰り　10ー担当者の食糧能力％
近場　（10ー担当者の食糧能力％）×３％
遠場　（10ー担当者の食糧能力％）×５％

アイテム獲得の確率

日帰り　リストA：30％、リストB：５％、失敗：65％
近場　リストA：25％、リストB：20％、失敗：55％
遠場　リストA：30％、リストB：30％、リストC：15％、失敗：25％

リストA	リストB	リストC
土器	きたないぬのきれ	ふるぼけたえ
土器	かけたちゃわん	女神のぞう
トンボだま	まがたま	竜神のぞう
トンボだま	古書	古のせきばん
かびくさいつぼ	ふるぼけたえ	竜のなみだ
きたないぬのきれ	女神のぞう	つきのしずく
かけたちゃわん	竜神のぞう	命のうでわ
まがたま	パワーフード	スピリットリング
命のかけら	プロテイン	知力の実
魔法のかけら	つばめのす	フォースアーマー
すごいもぐさ	さかなのお頭	しっこくのかぶと
知力の種	こんごう弾	封魔の盾
フレイムシールド	ホークリング	デモンキラー
ブレストアーマー	ジゲンハット	ゴーストバスター
ミスリルヘルム	マグマのよろい	まがたま
しこみドス	ひょうがの盾	古書

古品屋

必要能力値●なし

買い取り専門の道具屋を経営する。家が必要で3人まで従事できるが、3人従事させるメリットはあまりない。古品屋では通常のアイテムを2割増しの価格で買い取ってくれるほか、骨董品と呼ばれる特殊なアイテムを通常の100倍の値段で買い取ってくれる。骨董品についてはリストを掲載しておくので、参照しよう。

◀骨董品の買い取り価格は通常の100倍。大きな収入源になる

高額で買い取ってもらえる古品リスト（金額は古品屋での売却価格）

土器	100	かけたちゃわん	2000	女神のぞう	8000
トンボだま	500	まがたま	3000	竜神のぞう	8000
かびくさいつぼ	1000	古書	4000	古のせきばん	15000
きたないぬのきれ	1500	ふるぼけたえ	6000	竜のなみだ	30000

音楽家

必要能力値●なし

ゲーム中の音楽を聞くことができる。仕事には家が必要で、最大3人まで従事できるが、3人従事させるメリットはあまりない。最初は1曲しか演奏できないが、戦闘をくり返すことによって曲数が増えていく。商人と同じく、店の仕事を変更するとそれまでに増やした曲がすべて消えてしまうので注意しよう。

◀曲数は戦闘をくり返すことによって少しずつ増えていく

遊び屋

必要能力値●なし

いわゆるカジノのような職業で、室内でミニゲームを楽しむことができる。3人まで従事でき、従事している人数によって最大3種類の遊びが楽しめる。勝てば豪華な景品がもらえるゲームもあるので、どんどんチャレンジしてみよう。継続して従事させるメリットはないので、遊びたくなったときに従事させると便利だ。

◀豪華な商品を目指して、ミニゲームに挑戦しよう

数字当てゲームの景品リスト（該当する表の中からランダムで景品が選択される）

1回目で的中	スピリットリング、あいのうでわ、命のうでわ
2回目で的中	つきのしずく、知力の実、いだてんのたび
3回目で的中	勇気のベルト、ガッツベルト、リッチマード
4回目で的中	知力の種、皮のブーツ、連げんきだま
5回目で的中	ドメガ爆弾、純げんきだま、連げんきだま
6回目で的中	純げんきだま、ばんのう薬、気つけ薬
7回目で的中	げんきだま、ばんのう薬、薬草
8回目で的中	あおりんご、パン、おこげ

コピー屋

必要能力値●学者

アイテムの複製を行なう仕事。アイテムを渡すと一定の期間で同じアイテムを複製することができる。基本的にどんなアイテムでも複製できるが、失敗することも多く、まれに大失敗してアイテム自体が壊れてしまう危険もある。担当者の学者能力が高いほど成功率も高くなるが、アイテムの価値が高いと成功率は激減する。なお、大失敗の確率はアイテムの価値には影響を受けない。コピー屋には最大で3人まで従事させることができるがひとつのアイテムの複製をするのはひとりだけなので、人数と成功率は無関係。万が一大事なアイテムが壊れてしまうと取り返しがつかないので、あまり貴重なアイテムの複製にはチャレンジしないほうが無難だ。

▶リスクは大きいが、成功したときのメリットは非常に大きい

◀大失敗するとアイテムは見るも無惨な「おこげ」と化してしまう

コピーに必要な戦闘回数と成功率

値段 0～100Ｚのアイテム	10回	成功率：60＋（担当者の学者能力×3）
値段 101～300Ｚのアイテム	12回	成功率：50＋（担当者の学者能力×2.5）
値段 301～500Ｚのアイテム	14回	成功率：40＋（担当者の学者能力×2）
値段 501～1000Ｚのアイテム	16回	成功率：35＋（担当者の学者能力×1.75）
値段 1001～3000Ｚのアイテム	18回	成功率：30＋（担当者の学者能力×1.5）
値段 3001～10000Ｚのアイテム	20回	成功率：25＋（担当者の学者能力×1.25）
値段 10001～30000Ｚのアイテム	22回	成功率：20＋（担当者の学者能力）
値段 30000Ｚ以上のアイテム	24回	成功率：10＋（担当者の学者能力×0.5）

コピーを大失敗する確率

30－（担当者の学習能力×2）

共同体を大きくするコツ

共同体のシステムを一通り説明したところで、効率よく発展させる方法を考えてみよう。まず、序盤は全員に狩りをさせて、食料の備蓄に集中するのがオススメ。食料がたまれば人口が増え、その後の発展スピードが高まるからだ。こうして人口が十分に増えたら、人口から食料の消費量を計算して、現状維持に必要なだけの人数を残し、開拓と建築に人材を振り分ける。商人が品物を揃えるには時間がかかるので、商人の家も早めに確保しておきたい。そのほかの施設は発展に時間がかからないので、発展の状態を見ながら随時必要なものを設置していこう。

▶まずは人口増加が最優先。せっせと狩りをさせ、食料を蓄えよう

◀人数が増えたら人海戦術でいっきに発展させる。最も合理的な方法だ

竜変身

ドラゴンに変身して、敵を蹴散らす竜変身。このリュウだけが使用できる強力な攻撃方法のメカニズムを、徹底分析する。

竜変身の仕組み

竜変身とは、リュウの体に秘められた力を引き出し、ドラゴンに変身して戦う能力。秘められた力を引き出すにはジーンと呼ばれるものが必要で、引き出される力はジーンの種類によって異なる。ジーンは最大3つまで同時に使用することができ、組み合わせによってさまざまな容貌、特殊能力を持ったドラゴンに変身することができる。

▶竜変身は竜族の血を引くリュウならではの、強力な切り札だ

◀ジーンの組み合わせ次第で、より強力なドラゴンに変身することができる

変身による変化点

ドラゴンに変身すると、容貌や特能など、リュウの身にさまざまな変化が起こる。変化の内容については、下で説明しているので参考にしてほしい。なお、変身すると変身するまえにかかっていた補助魔法などの効果はすべてキャンセルされるが、毒などの状態変化は継承される。また、装備中の武器の属性もそのまま継承されるという特徴がある。

1 能力値の変化

攻撃力や素早さなど、すべての能力値が変化する。変化率はドラゴンの種類によって異なる。

2 特能の変化

特能は変身後のドラゴン専用のものに変わる。例外を除いて変身前の特能は使えなくなる。

3 属性の変化

防御属性がドラゴン専用のものに変化する。装備中の防具やアクセサリの影響は受けない。

4 HPの変化

変身後のＨＰは変身前のＨＰとは別の扱い。ダメージを受けた状態で変身しても、ドラゴンのＨＰは最大値になる。また、変身中にＨＰがゼロになっても変身が解除されるだけで、ＨＰは変身前の状態に戻る。

5 APの変化

変身すると、選択したジーンによってＡＰを消費する。また、変身を維持するためにもターン終了時にＡＰを消費する。このとき消費するＡＰは変身に必要なＡＰの半分。

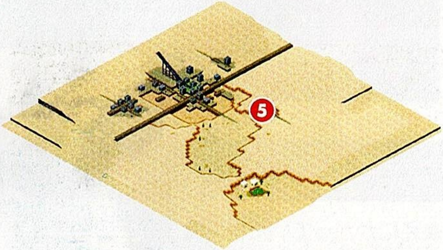
ジーンの入手

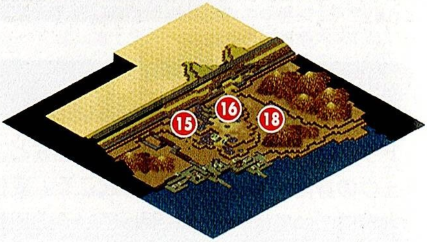
竜変身を行なうには、すでに説明したとおりジーンが必要になる。ゲームに登場するジーンの数は全部で18種類。ほとんどはゴースト鉱に包まれた状態で発見されるが、なかにはイベントによって自動的に手に入るものもある。下のマップにはすべてのジーンの所在地を記載してあるので、見つからないジーンがある場合には参考にしてほしい。

▶リュウ以外のキャラクターがジーンにさわっても、何も起こらない

◀ジーンを取り忘れるとボス戦の難易度に大きな影響を与えるので注意しよう

ジーン入手場所マップ





1 フレイム
2 アイス
3 サンダー
4 ダーク
5 ライト
6 パワー
7 プロテクト
8 マジカル
9 ワンダー
10 グロース
11 シャープ
12 リバース
13 ミューテーション
14 ？？？
15 トランス
16 エラー
17 フュージョン
18 アンフィニ

変身の法則

ジーンにはそれぞれ変身のタイプを決定するためのパラメータが設定されている。パラメータはおもに、「フレイム」「アイス」など属性の変化に関するもの、「パワー」「プロテクト」など能力値の変化に関するもの、「ワンダー」「ミューテーション」など形態の変化に関するものの、3タイプに分けることができる。これらのパラメータを組み合わせた計算結果によって、ドラゴンの種類や使用できる特技などが細かく決定される。つまりパラメータと計算法則を覚えれば、変身を自在にコントロールできるのだ。

▶用途にあった変身を行なうために、ジーンのパラメータを理解しておきたい

◀竜変身を完全に理解できれば、強敵との戦いで大きな戦力となるのは間違いない

能力値計算用パラメーター覧

ジーン名	消費	属性の変化					能力値の変化					形態の変化			
		炎	氷	雷	光	闇	体	力	守	早	賢	変	攻	防	巨
フレイム	5	+1	−1									+1			
アイス	5	−1	+1									+1			
サンダー	5			+1								+1			
ダーク	5				−1	+1						+1			
ライト	5				+1	−1						+1			
パワー	8						−1	+1		+1		+1	+1		
プロテクト	8						+1		+1	−1		+1		+1	
マジカル	8							−1			+1	+1			
ワンダー	16						+1	+1	+1	−1					+1
グロース	8						+1	+1	+1	+1					
シャープ	8	すべての数値を2倍にする													
リバース	3	+は−に、−は+に変換する													
ミューテーション	3	すべての数値をランダムに変化させる													
???	8														
トランス	8														
エラー	1														
フュージョン	16														
アンフィニ	40														

形態の決定

変身に使用するジーンを選択すると、ドラゴンのタイプを決定する計算が行なわれる。このときに特定のジーンの組み合わせが成立している場合は、必ず特殊なドラゴンに変身する。そうでない場合は、選択したジーンのパラメータを判定して、4種類の通常型のドラゴンのいずれかに変身する。具体的な判定方法については下のチャートを参照しよう。

形態決定チャート

Yes ➡　No ▶

No.	条件	Yes ➡	型
1	アンフィニ、トランス、ライトがある	カイザードラゴン	特殊型
2	フレイム、アイス、サンダーがある	トライゴン	特殊型
3	ワンダー、リバース、シャープがある	クイックシルバー	特殊型
4	アンフィニ、エラーがある	にせカイザードラゴン	特殊型
5	アンフィニがある	暴走カイザードラゴン	特殊型
6	エラーがある	ドラゴンパピー	特殊型
7	フュージョンがある	フュージョンドラゴン	仲間型
8	ダーク、トランスがある	ティアマト	特殊型
9	パワー、トランスがある	ウォリアセカンド	特殊型
10	ワンダー、？？？がある	ドラゴンパンク	特殊型
11	ミューテーション、？？？がある	ドラゴンヘンナー	特殊型
12	巨の数値が＋1以上ある	ベヒモスドラゴン	通常型
13	攻の数値が＋1以上ある	ウォリアドラゴン	通常型
14	変の数値が＋2以上ある	ドラゴン	通常型
▶ (No)		ドラゴンパピー	通常型

通常型ドラゴンの能力

通常型のドラゴンは４種類。特殊なドラゴンにくらべると基本的な能力は低めだが、ジーンの組み合わせによってさまざまな属性や特殊能力を持たせることができ、汎用性が高い。下の表には、ジーンによって能力に修正がかけられるまえの基本能力が記載されているので、変身の際に参考にしよう。

◀通常型のドラゴンは用途に合わせていろいろなマイナーチェンジを行なうことができる

データの見かた

❶名称。変身するときに画面に表示されるものでジーンによる修正を受けることはない。
❷そのドラゴンに変身するための条件。判定の優先度は60ページのチャートを参照のこと。
❸能力値の修正率。変身に使用したジーンによって修正率はこの値から変化する。最終的な修正率を変身前のリュウの能力値に乗算し、変身時の能力値が決定される。
❹使用できる基本特技。これに変身に使用したジーンによって特技が追加されることもある。
❺ドラゴンの防御属性。この値に変身に使用したジーンによる修正が加算される。なお、変身前のリュウが装備していたアイテムによる修正は受けない。（読みかたは３ページ参照）

■ 基本能力一覧

ドラゴンパピー	HP	攻撃力	防御	素早さ	賢さ	特技
条件なし	×1.2	×1.3	×1.2	×1.2	×1.0	プチブレス めつぶし

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

ドラゴン	HP	攻撃力	防御	素早さ	賢さ	特技
変の数値が＋２以上	×1.8	×1.5	×1.5	×1.2	×1.0	ドラゴンブレス かみつき

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

ウォリアドラゴン	HP	攻撃力	防御	素早さ	賢さ	特技
攻の数値が＋１以上	×1.5	×2.0	×1.2	×1.5	×1.0	会心撃 オーラスマッシュ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

ベヒモスドラゴン	HP	攻撃力	防御	素早さ	賢さ	特技
巨の数値が＋１以上	×3.0	×2.0	×2.0	×0.8	×1.0	メテオダイブ あばれる とっしん

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

能力値への修正

基本型のドラゴンの場合、変身に使用したジーンのパラメータによって、能力値の計算式に修正が加えられる。影響を与えるパラメータは、体、力、守、早、賢の５種類。パラメータの大きさと修正値の関係は下の表にまとめてあるので参照しよう。このときの修正値は基本となる値にそのまま加算される。つまりもとの計算が1.2倍で修正が＋0.3の場合は、最終的な計算式は1.5倍になるということだ。

能力値追加修正表

条件	体	攻	防	早	賢
数値が１	ＨＰ＋0.3	攻撃力＋0.3	防御力＋0.3	素早さ＋0.3	賢さ＋0.3
数値が２以上	ＨＰ＋0.6	攻撃力＋0.6	防御力＋0.6	素早さ＋0.6	賢さ＋0.6
数値がー１	ＨＰ－0.2	攻撃力－0.2	防御力－0.2	素早さ－0.2	賢さ－0.2
数値がー２以下	ＨＰ－0.5	攻撃力－0.5	防御力－0.5	素早さ－0.5	賢さ－0.5

属性への修正と体色の変化

能力値の計算式と同じく、属性についても使用したジーンのパラメータによって修正が加えられる。修正後の属性は下の表に記載されている値に強制的に変化する。また、ドラゴンの色も属性によって変化する。パラメータの横にあるカッコ内の色名は、そのパラメータが１以上あるときの体色を表している。なお、２種類以上のパラメータを持つ場合は銀色、なんのパラメータも持たない場合はそのドラゴンの基本色になる。

属性＆体色修正表

条件	炎（赤）	氷（青）	雷（水色）	闇（黒）		光（白）		
数値が１	炎ー	氷ー	雷ー	異常×	闇×	聖△	回復◎	キリエー
数値が２以上	炎＋	氷＋	雷＋	異常ー	闇ー	聖ー	回復☆	キリエー
数値がー１	炎◎	氷◎	雷◎	異常○	闇○	聖◎	回復△	キリエ×
数値がー２以下	炎☆	氷☆	雷☆	異常○	闇○	聖◎	回復△	キリエ×

特能の追加

使用したジーンのパラメータによって、特能も追加される。関係するパラメータは属性と形態の決定に関するもの。ドラゴンの能力を特徴づける最も重要なポイントだ。なお、シャーマンリングのように消費ＡＰを軽減するアイテムの効果は、ドラゴンに変身してからも有効である。変身中はＡＰを自動的に消耗していくので魔法は使用しにくいが、このテクニックを使えば強力な魔法も使いやすくなる。

追加特能一覧

条件	追加特能
炎が１以上	ファイアブレス、ファイアクロー
氷が１以上	アイスブレス、アイスクロー
雷が１以上	サンダーブレス、サンダークロー
闇が１以上	ダークブレス、毒撃
光が１以上	シャインブレス、シャインクロー
炎と魔が１以上	バドラーム
氷と魔が１以上	グレイゴル

条件	追加特能
雷と魔が１以上	バルハラー
闇と魔が１以上	ワース
光と魔が１以上	リバルラ
攻が１以上	気合ため
防が１以上	カウンター
魔が１以上	ヤクリフ、トプリフ、リフラル
炎と闇が１以上	黒の炎

特殊型ドラゴンの能力

変身に使用したジーンが特定の組み合わせだった場合、リュウは特殊なドラゴンに変身する。特殊型のドラゴンは基本型のドラゴンのように能力にいろいろな修正をかけることはできないが、基本的な能力が高めに設定されているものが多く、強力な戦力になる。

データの見かた

❶名称。変身時に表示されるもの。
❷変身に必要なジーン。
❸使用することができる特能。
❹ドラゴンに関する補足説明。
❺能力値の修正率。基本型のドラゴンのようにジーンによる修正はかからない。
❻防御属性。能力値の修正率と同じく固定。

■ 特殊型ドラゴン能力一覧

カイザードラゴン

アンフィニ、トランス、ライト

HP	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×3.0	×2.5	×2.5	×1.5	×1.5

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
×	×	×	×	×	○	○	−	−	−	−

カイザーブレス、ハウリング、テラブレイク、変身前のリュウの特技

最強のドラゴンだが、APを莫大に消費するのが難点

トライゴン

フレイム、アイス、サンダー

HP	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×2.2	×1.8	×1.8	×1.2	×1.0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
−	−	−	○	○	○	○	−	○	○	○

ファイアブレス、アイスブレス、サンダーブレス、ドラゴンブレス、かみつき

炎・氷・雷の3属性を使い分け、敵の弱点をつける

クイックシルバー

ワンダー、リバース、シャープ

HP	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×0.1	×2.5	×3.0	×2.0	×1.0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
−	−	−	−	−	◎	−	△	−	−	−

プチブレス
とっしん

魔法に対してはほぼ無敵だが、HPの低さが致命的

にせカイザードラゴン

アンフィニ、エラー

HP	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×1.2	×1.3	×1.2	×1.2	×1.0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	−	○	○	○

カイザーブレス、ハウリング、テラブレイク、変身前のリュウの特技

一見カイザードラゴン、実はドラゴンパピー並の能力

暴走カイザードラゴン

アンフィニ

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×3.0	×2.5	×2.5	×1.5	×1.5

カイザーブレス、ハウリング、テラブレイク、変身前のリュウの特技

能力は高いが常に混乱。制御不能な恐怖のドラゴン

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
×	×	×	×	×	○	○	―	―	―	―

ドラゴンパピー

エラー

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×1.0	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0

プチブレス
めつぶし

変身しても能力はもとのまま。まさにダメドラゴンだ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

ティアマト

ダーク、トランス

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×2.5	×1.8	×1.8	×1.0	×1.5

ゲノサイドブレス
ダークブレス
毒ブレス

ダーク系ドラゴンの究極。能力値の高さが魅力的だ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	◎	―	△	―	―	―

ウォリアセカンド

パワー、トランス

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×1.8	×3.0	×1.2	×1.5	×1.0

会心撃、オーラスマッシュ、オーラバースト、火炎撃、雷鳴撃、夢氷撃、烈風撃、神撃

最強のウォリアドラゴン。特能の種類が非常に豊富だ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

ドラゴンパンク

ワンダー、？？？

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×10.0	×2.0	×0.0	×0.5	×1.0

メテオダイブ
ふくらむ

巨大化するベヒモス系。ＨＰ10倍ながら防御力はゼロ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

ドラゴンヘンナー

ミューテーション、？？？

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×1.0	×0.1	×0.1	×3.0	×3.0

ドラゴンブレス
かみつき
火流

素早さと賢さは最高級だがほかの能力は最低クラス

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

仲間型ドラゴンの能力

フュージョンジーンを使用すると、仲間の力を借りて変身することができる。仲間型のドラゴンは力を借りた仲間の特性を備えており、ほかのタイプのドラゴンにはないさまざまな特殊能力を使える点が魅力。使いどころしだいで強力な戦力となってくれる。

◀仲間型のドラゴンは、容姿、能力とも非常に特徴的なものばかりだ

仲間の優先度

ふたりの仲間のうち、どちらのタイプに変身するかは組み合わせの優先度によって決まる。また、変身時に特定のジーンを加えることで、それぞれのタイプの強化型に変身することもできる。必要なジーンについては下の表を参照しよう。なお、ガーランドドラゴンは存在しないので、通常型ドラゴンとして扱われる。

パーティの編成	変身後
ニーナ＆ペコロス、ニーナ＆ガーランド	ニーナドラゴン
ペコロス＆ガーランド、ペコロス＆レイ	ペコロスドラゴン
レイ＆モモ、レイ＆ニーナ	レイドラゴン
モモ＆ニーナ、モモ＆ペコロス	モモドラゴン
ガーランド＆レイ、ガーランド＆モモ	通常ドラゴン

データの見かた

1. 名称。変身時に表示されるもの。強化型を区別するため便宜上「真」と記載しているが、ゲーム中は通常タイプと同じ名前で表記される。
2. 変身に必要なジーン。強化型のドラゴンの場合は必要なジーンが追加されている。
3. 使用することができる特能。
4. 能力値の修正率。基本型のドラゴンとは違いジーンによる修正はかからない。
5. 防御属性。能力値の修正率と同じく固定。

■ 仲間型ドラゴン能力一覧

ニーナドラゴン | フュージョン

HP	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×1.2	×1.2	×1.0	×1.5	×2.5

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	—	○	○	—	○	○	○

特能：テンプテーション、シェザーガ、ババル、パドラーマ、グレイゴル

真ニーナドラゴン | フュージョン、マジカル

HP	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×1.2	×1.2	×1.0	×1.2	×3.0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

特能：テンプテーション、シェザーガ、ババル、パドラーマ、グレイゴル、ドメガ、バルハラー

ペコロスドラゴン

フュージョン

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×2.5	×1.5	×1.5	×0.8	×1.0

ジオブレス
スイートブレス

毒ブレス
ドラゴンブレス

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

真ペコロスドラゴン

フュージョン、ダーク

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×2.5	×1.5	×1.5	×0.8	×1.0

ガイアブレス
スイートブレス
毒ブレス
ドラゴンブレス

毎ターンＨＰが
MAXの５％分回復

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

レイドラゴン

フュージョン

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×1.5	×1.5	×1.2	×2.0	×1.0

テンペスト
シャドウウォーク

ドラゴンブレス

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

真レイドラゴン

フュージョン、パワー

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×1.5	×1.5	×1.2	×2.0	×1.0

ディザスタ
シャドウウォーク
ドラゴンブレス

回避率と必殺率が
30%アップ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

モモドラゴン

フュージョン

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×1.5	×1.5	×1.2	×1.0	×2.5

ナパーム
ハサート
カテクト

ギガート
トプリフ
ヤクリフ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	―	―	―

真モモドラゴン

フュージョン、？？？

ＨＰ	攻撃力	防御	素早さ	賢さ
×1.5	×1.5	×1.2	×1.0	×3.0

ナパーム
ハサート
カテクト
ギガート

トプリフ
ヤクリフ
リフラル
メコム

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	―	―	―

攻略編

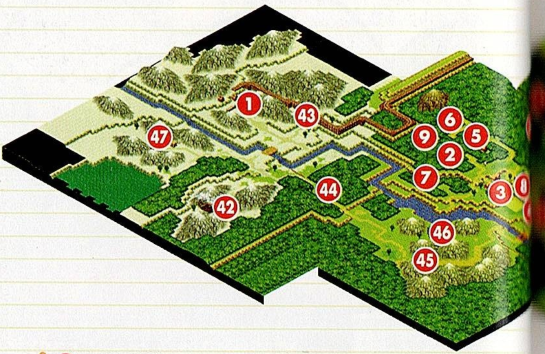
攻略編では、ゲーム中のすべてのマップを公開する。もちろん、各マップで入手できるアイテムも完全サポート。また、攻略ルートが分からなくなってしまったプレイヤーのためには、攻略チャートも用意してある。

BREATH OF FIRE Ⅲ

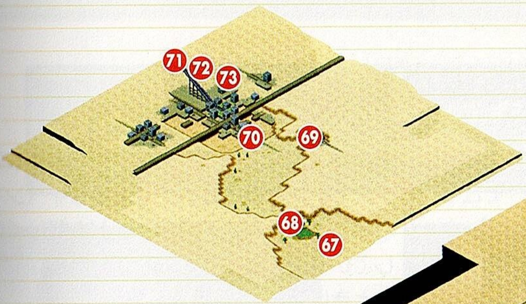
WORLD MAP

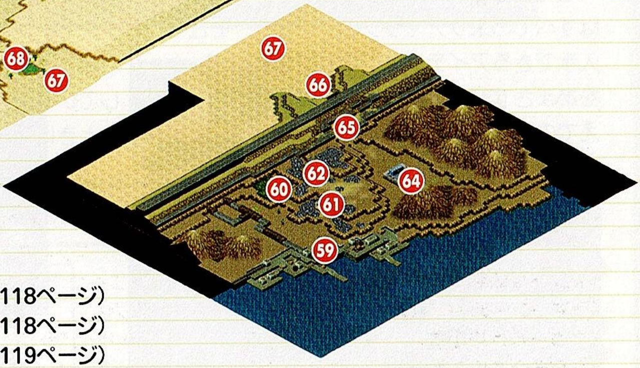
ブレス オブ ファイア Ⅲ
ワールドマップ

❶ ダウナ鉱山 (→71ページ)
(→108ページ)
❷ シーダの森 (→72ページ)
❸ マクニール村・牧場 (→73ページ)
❹ ウールオル街道 (→74ページ)
❺ グラウス山ふもと (→74ページ)
❻ グラウス山 (→75ページ)
❼ 賢樹の切り株 (→76ページ)
❽ マクニール邸 (→77ページ)
❾ レイの隠れ家 (→80ページ)
❿ モーランジ山 (→80ページ)
⓫ ウインディア城・地下 (→81ページ)
⓬ ウインディア (→82ページ)
⓭ ウインディアの外れ (→84ページ)
⓮ ウインディア城・外壁 (→84ページ)
⓯ エッグノック街道 (→85ページ)
⓰ 闘都 (→85ページ)
⓱ ワルの隠れ家 (→86ページ)
⓲ ボウモウ山 (→86ページ)
⓳ ボウモウ山ふもと (→87ページ)
⓴ モモの塔 (→88ページ)
㉑ 墜落現場 (→90ページ)
㉒ 茶屋 (→91ページ)
㉓ プラント (→91ページ)
㉔ ゴミすて場 (→92ページ)
㉕ 賢樹の森 (→93ページ)



㉖ 妖精の泉 (→93ページ)
㉗ 闘技場 (→94ページ)
㉘ メーカース峡谷 (→96ページ)
㉙ ウインディア城内 (→96ページ)
㉚ 賢樹の森 (→98ページ)
㉛ 関所 (→98ページ)
㉜ つり橋 (→99ページ)
㉝ みさきの小屋 (→99ページ)
㉞ ラパラ・船着き場 (→100ページ)
㉟ 灯台 (→101ページ)
㊱ 海岸 (→102ページ)
㊲ 妖精の村 (→102ページ)
㊳ ズブロ火山 (→103ページ)
㊴ ウルカン・タパ (→105ページ)
㊵ ジャンク村 (→106ページ)
㊶ 天使の塔 (→106ページ)
㊷ 闇市 (→111ページ)
㊸ ダウナの山小屋 (→111ページ)
㊹ オウガー街道 (→112ページ)
㊺ リヴェット山 (→112ページ)
㊻ 小屋 (→113ページ)
㊼ 関所 (→113ページ)
㊽ バイオプラント (→114ページ)
㊾ タイドパレス (→116ページ)





- 50 クリフ (→118ページ)
- 51 竜の神殿 (→118ページ)
- 52 ドック (→119ページ)
- 53 釣り人の小屋 (→119ページ)

- 60 賢樹の森 (→125ページ)
- 61 機械墓場 (→125ページ)
- 62 コロニー (→126ページ)
- 63 鉄塔 (→127ページ)
- 64 ドラグニール (→129ページ)
- 65 ファクトリー (→130ページ)
- 66 砂漠の入り口 (→131ページ)
- 67 砂漠 (→132ページ)
- 68 オアシス (→133ページ)
- 69 コンテナヤード (→133ページ)
- 70 古の都 (→134ページ)
- 71 O-BARD (→135ページ)
- 72 エデン・セラピ (→138ページ)
- 73 隔壁 (→139ページ)

- 54 機械浜 (→120ページ)
- 55 コンテナ船 (→120ページ)
- 56 パーチ (→121ページ)
- 57 内海 (→121ページ)
- 58 コンテナ船 (→122ページ)
- 59 コンビナート (→124ページ)

攻略編の読み方

攻略編は２部構成になっている。前半部分はすべてのエリアマップのデータと、そこで入手できるアイテム、ショップなどのデータをあまさず記載。また、マップを攻略するうえでのポイントについても簡単に説明している。後半部分はイベントの流れを追う攻略チャート。ゲームの進行上で重要なイベントの攻略方法や、ボスの攻略法などを詳しく説明している。イベントの流れが分からなくなったときに活用してほしい。

マップデータの読み方

❶マップ名。ゲーム中に？と表示される場所については、別のマップ名を設定してある。
❷マップの簡単な説明。
❸マップ。マップ上に記載されているアルファベットは、マップ間のつながりを示している。全体マップやほかのエリアマップにつながっている場合は、マップ名と参照ページを記載している。数字はアイテムを入手できる場所。★はボスの位置。Mは師匠の位置。ただし、師匠は条件を満たしていないと出現しない場合もある。Sはセーブポイント。⚔は武器屋。🛡は防具屋。💰は道具屋。INNは宿屋。＋はドーピング屋。
❹落ちているアイテムの一覧。マップ上の数字と対応している。
❺各種ショップの商品リスト。
❻そのマップを攻略するうえでのポイント。

ボスデータの読み方

ぬえ❶	HP :❷10	AP :❸0	毒撃 ❻ぬえストンピング

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
23	11 ❺	11	50

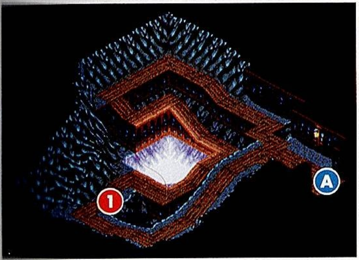
炎	氷	雷	地	風	聖 ❼	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	―	▲	▲	―

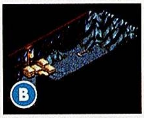
経験値 ❽	所持金 ❾	お宝１ ❿		お宝２
95	20	1/128	パワーフード	なし

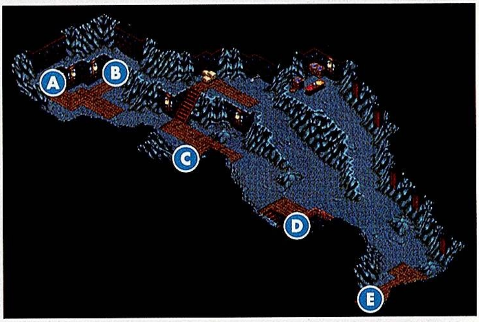
❶モンスター名。
❷最大ＨＰ。
❸最大ＡＰ。
❹モンスターの外見。
❺左から攻撃力、防御力、素早さ、賢さ。
❻使用スキル。赤字はラーニング可能。
❼各属性攻撃に対する抵抗力。（３ページ参照）
❽倒したときに取得できる経験値。
❾倒したときに取得できる金額。
❿倒したときに出現するアイテム名と出現確率。アイテム１はぬすむ／ぶんどるで入手することができ、アイテム２は倒したときのみ入手することができる。

ダウナ鉱山

リュウの生まれ故郷。長い冒険の旅はこの場所からスタートする。

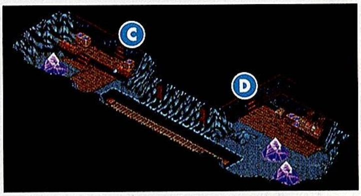


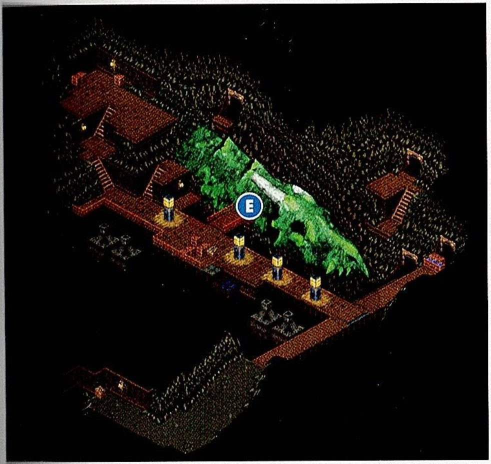




ITEM

1 こげたつめ



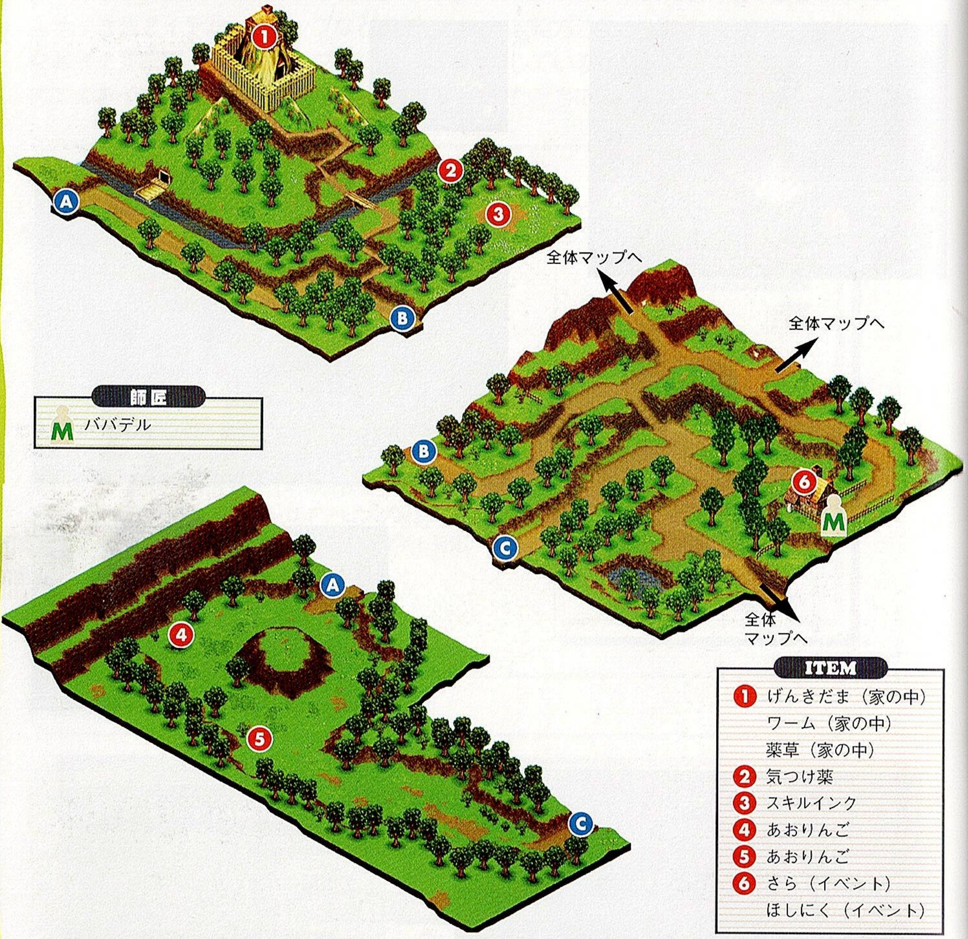


攻略ポイント

ゲームが始まると、いきなり鉱夫との戦闘になる。リュウはドラゴンの姿をしており、ブレスで攻撃すれば一撃で敵を倒すことができる。最初の戦いに勝ったら、死体を調べてみると「こげたつめ」を発見できるので、忘れずに入手しておこう。その後も何カ所かで戦闘が起こるが、基本的にはブレス攻撃で勝利することができる。最後のクレーン技師との戦いは絶対に勝てないイベントになっているので、この戦闘に負ければ次の展開に進むことができる。

シーダの森

リュウとレイ、ティーポが暮らす森。師匠ババデルの家もここにある。



師匠

M ババデル

ITEM

- ❶ げんきだま（家の中）
  ワーム（家の中）
  薬草（家の中）
- ❷ 気つけ薬
- ❸ スキルインク
- ❹ あおりんご
- ❺ あおりんご
- ❻ さら（イベント）
  ほしにく（イベント）

攻略ポイント

まだ序盤なので、出現するモンスターにとくに警戒は必要ない。ただし、ラーニングできる特技は多く、なかでもメイジグミの特技パムはこの先の冒険でも利用価値が高い。また、グミ系のモンスターは盲目にすると経験値がアップするので、めつつきから目つぶしを覚えておいて損はない。

◀序盤はＨＰが低くラーニングも命がけの作業だ

マクニール村・牧場

この辺り一帯を治める地主、マクニールの名前がついた村。

ITEM

1. 薬草（家の中）
2. 毒けし（家の中）
3. 火薬だま（家の中）

武器屋

ボロックナイフ	100Z
せいどうの剣	240Z
皮よろい	180Z
リストバンド	30Z
皮の盾	150Z
バンダナ	30Z
はちがね	120Z

道具屋

薬草	10Z
しずく	5Z
毒けし	12Z
目薬	20Z
火薬だま	10Z
気つけ薬	200Z
きのさお	40Z
ワーム	20Z
かえる	20Z
こわれたポッパー	20Z
シンカー	20Z

攻略ポイント

序盤の冒険の足がかりとなる地点。村の武器屋ではリストバンドとバンダナが軽くて使いやすく、オススメの装備だ。また、釣りのために道具屋できのさおとルアーも購入しておきたい。

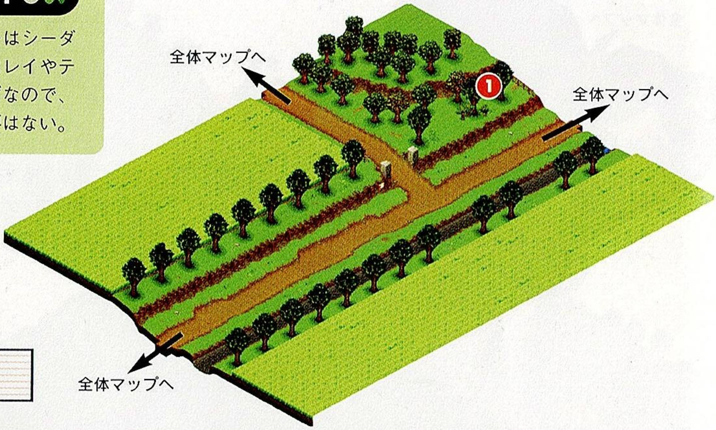
◀序盤は強力な装備より、軽くて使いやすいものがオススメ

ウールオル街道

ダウナ地方とウインディアをつなぐ街道。レイたちの追いはぎの仕事場だ。

攻略ポイント

出現するモンスターはシーダの森と同じ。序盤はレイやティーポも一緒のはずなので、とくに警戒する必要はない。



ITEM

❶ 40Z

グラウス山ふもと

シーダの森の北にそびえ立つ、グラウス山に通じている山道。

攻略ポイント

ここでの強敵はバーガープラント。HPが高く、特技のたべるでHPの回復をしながら攻撃してくる。炎の魔法に弱いので、パムやパダムで攻撃すると効果的。

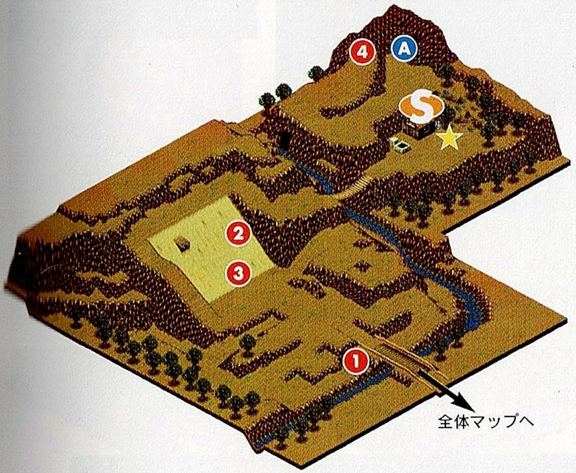
▲出現時は眠っているので、起きないうちに魔法で倒してしまおう

ITEM

❶ 神風だま
❷ 80Z

グラウス山

シーダの森の北にそびえる山。村を荒らす害獣ぬえが住み着いている。



攻略ポイント

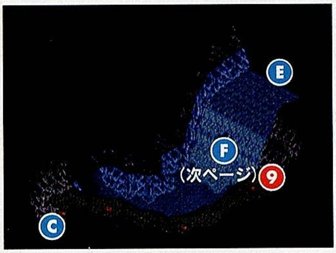
ここでの注意点は、おいぼれいぬが使ってくる毒撃。食らうと毒を受けてしまうので、道具屋で毒けしを多めに購入しておきたい。序盤では毒のダメージでも致命傷になる。準備はおこたらないように。なお、洞窟内に出現するぐんたいこうもりは、HPが1になると邪気を使う。珍しい特技なので覚えておきたい。

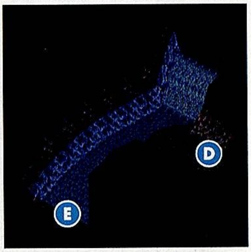
BOSS

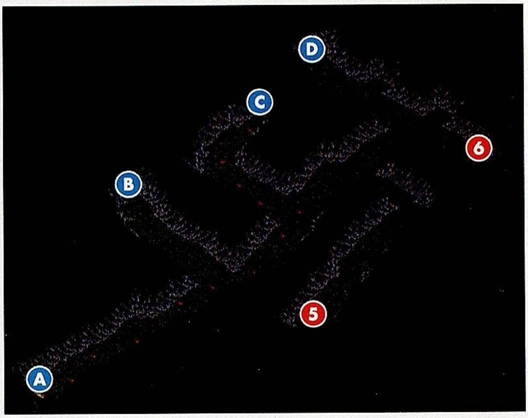
★ ぬえ

ITEM

1. 毒けし
2. 皮の盾
3. ヘビーキャロ
4. 連げんきだま
5. ボロックナイフ
6. おまもり
7. 火薬だま
8. まがった剣
9. 260Z

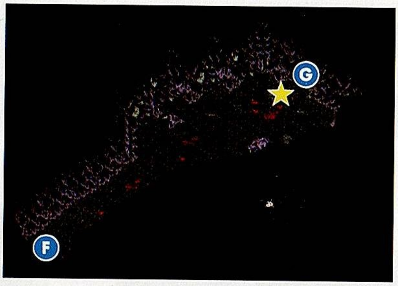


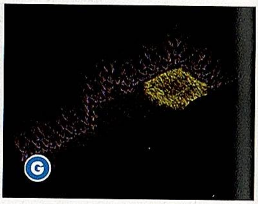




BOSS

★ ぬえ





攻略ポイント

ボスであるぬえとは２回戦うことになる。１回目はとどめを刺せず、逃げられてしまう。傷を負ったぬえは洞窟の奥にある滝の裏に逃げ込むが、ここまで行くには少し回り道が必要だ。まず、血の跡をたどっていき滝を発見する。そうしたら上流から川に跳び込み、滝の裏へと進入するのだ。

◀写真の位置から跳び込むと、ぬえのいる部屋まで流れ着く

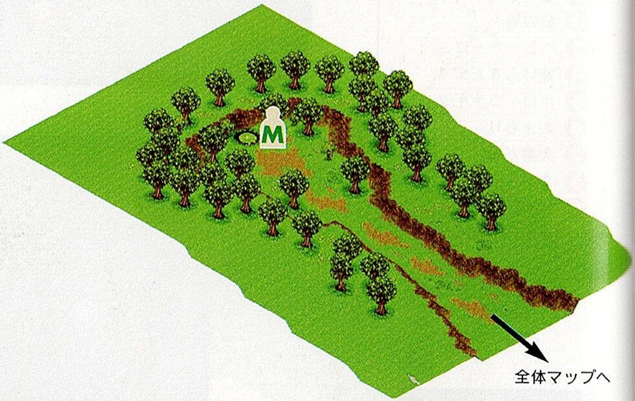
賢樹の切り株

シーダの森の西、旅の魔法使いメイガスが住む場所。

攻略ポイント

ぬえを倒して春になると、この場所に来ることができるようになる。ここには師匠メイガスがいる。弟子入りの際には、弟子入り条件として所持金をすべて渡さなければならないので、そのまえに村で必要なものを買いそろえて所持金を使い切っておくといい。

▲渡すお金はゼロでもＯＫ。先に買い物を済ませておくのが基本だ

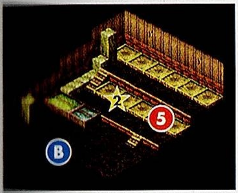


師匠

M メイガス

マクニール邸

村を治める地主、マクニールが住む屋敷。泥棒よけのため、警備は厳重だ。



ITEM

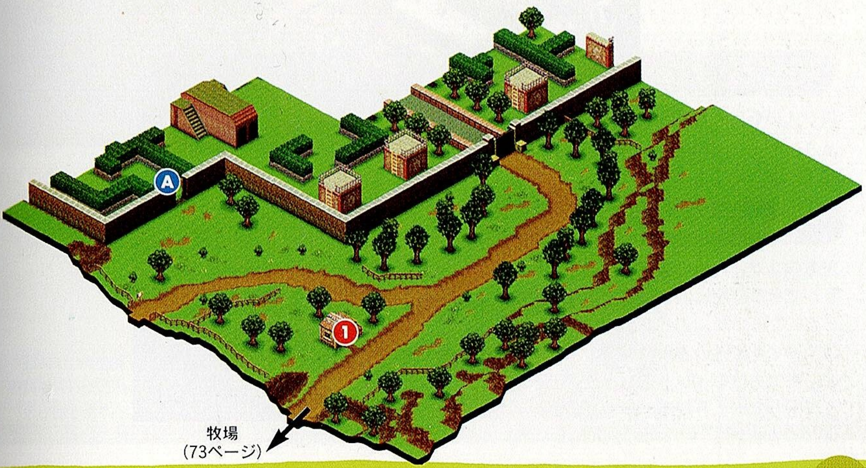
1. げんきだま（家の中）
2. 50Z（話す）
3. サイフ
4. 必殺の炎
5. たまご

BOSS

1. ポイチ
2. ヒヨちゃん

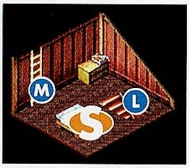
攻略ポイント

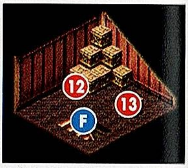
マクニール邸の庭には、たくさんの警備兵が待ちかまえている。彼らに見つかると庭から叩き出されてしまうので、見つからないように持っているランプの灯りをすり抜けながら進んでいこう。マクニール邸の入り口では、警備兵に賄賂を渡せばなかに進める。ただし入り口まで戻されるともういちど賄賂を渡さなければならず、何度も見つかるとお金がなくなってしまうので注意。なお、庭では２体のボス敵との戦いが待ちかまえている。回復アイテムは多めに準備していきたい。

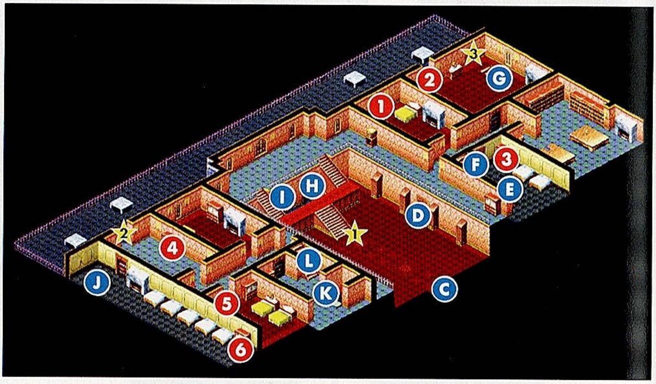


ITEM	
1	40Z
2	ばんのう薬
3	魔法のかけら
4	げんきだま
5	宝石
6	600Z
7	120Z
8	純げんきだま
9	げんきだま
10	薬草
11	命のかけら
12	目薬
13	サンダークラッカ

BOSS	
1	トラスト
2	カッセン
3	カルテル
4	ドクセン



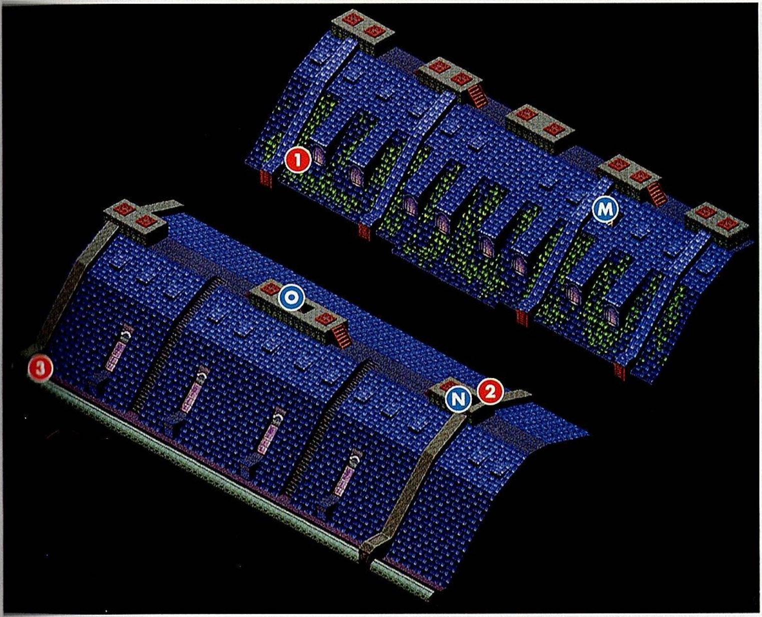


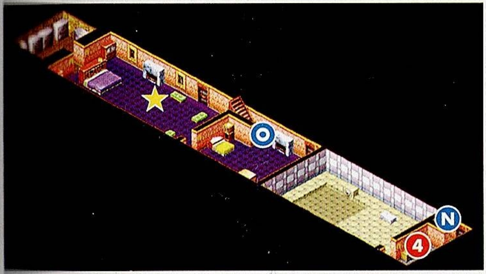


攻略ポイント

屋敷のなかに入ってすぐに D の扉に入ると、休息ができる部屋に入る。館では何度もボスと戦うことになるので、ここを拠点に行動しよう。ボスはすべて聖属性の攻撃に弱いので、屋敷に来るまえにマニーロのトレードショップでぎんのナイフを入手しておくと攻略が楽になる。

◀庭でのボス戦で消耗したHPを回復させてから進もう





ITEM

1 かぎなわ
2 ブロードソード
3 つばめのす
4 げんきだま

BOSS

★ コンガーマリト

攻略ポイント

屋敷の屋根は非常に広いが、必要なものは落ちているかぎなわだけ。かぎなわを入手するとレイと再会でき、反対側の屋根に渡ることができる。反対側の屋根にはアイテムがいくつか落ちているので、すべて回収してから先に進もう。Oの入り口に入って奥に進むと、ボス敵のコンガーマリトとの戦いになるので、HPの回復を先に行なっておくのを忘れずに。

▶屋根の上ではレイがパーティに加わるので、かなり楽に戦える

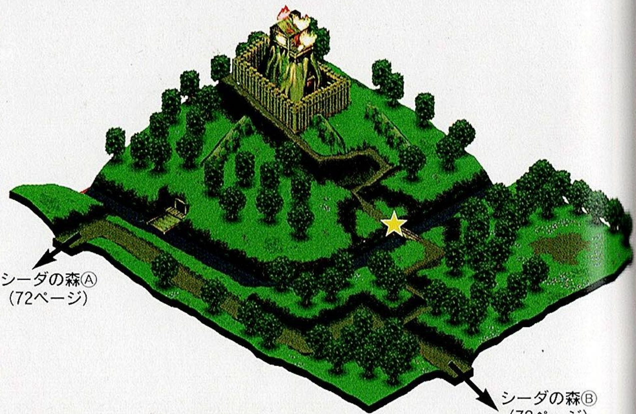
◀コンガーマリトは強敵だが、火属性と聖属性の攻撃で弱点を突こう

レイの隠れ家

マクニールが雇った馬兄弟によって焼かれてしまったレイの隠れ家。

攻略ポイント

ボスキャラのバリオとサントには、ここでは絶対に勝てない。この戦いのあと、リュウたちは散り散りになり、しばらくひとりでの冒険となる。



BOSS

★ バリオ
サント

モーランジ山

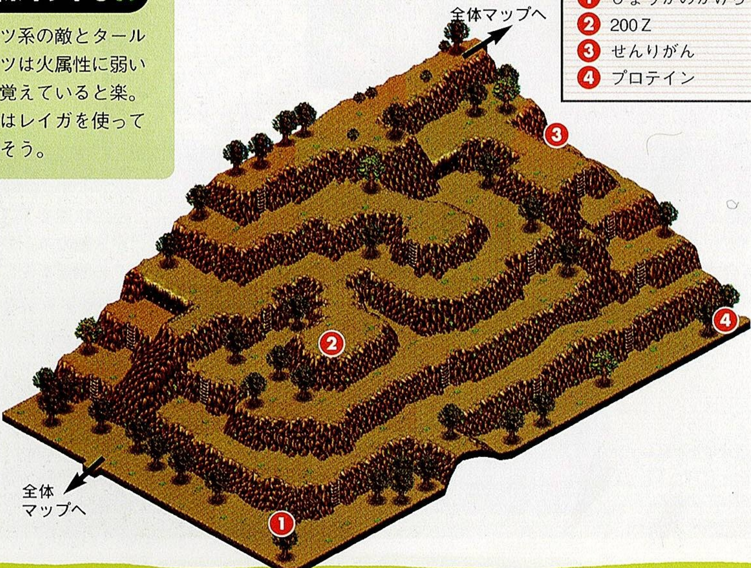
ウールオル街道とウインディアにつながるエッグノック街道の間に立つ山。

攻略ポイント

強敵はナッツ系の敵とタールマン。ナッツは火属性に弱いのでパムを覚えていると楽。タールマンはレイガを使って凍らせて倒そう。

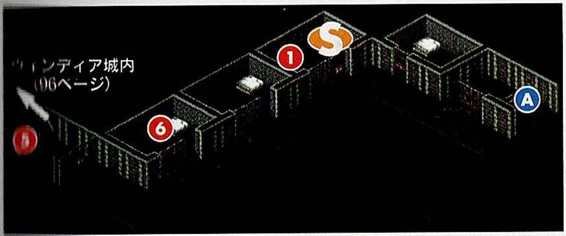
ITEM

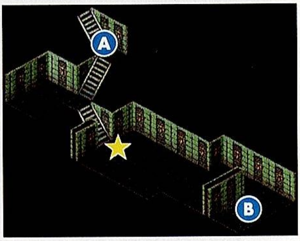
1. ひょうがのかけら
2. 200 Z
3. せんりがん
4. プロテイン



ウインディア城地下

ウインディア城の地下に広がる王家の墓地。城下町へとつながっている。





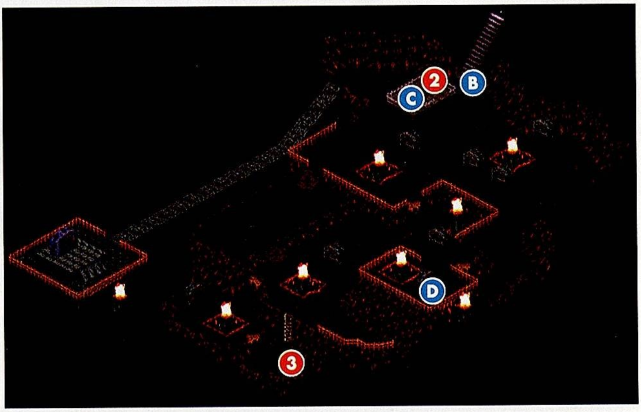
BOSS

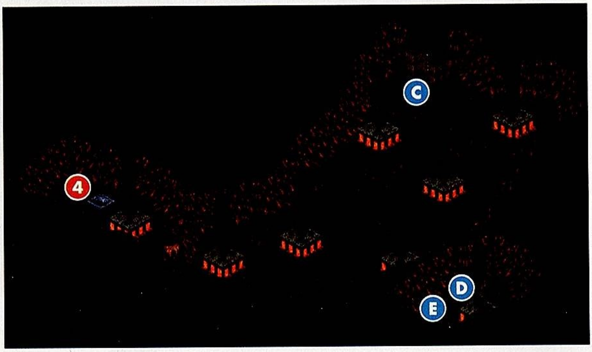
- ★ バリオ
- サント

ITEM

1. スキルインク
2. ガラスのドミノ
3. ばんのう薬
4. ひかりのうでわ
5. げんきだま
6. よつばのかんむり

D E は落とし穴なので一方通行です。また、各石板の前には、ひとつずつ落とし穴が存在します。

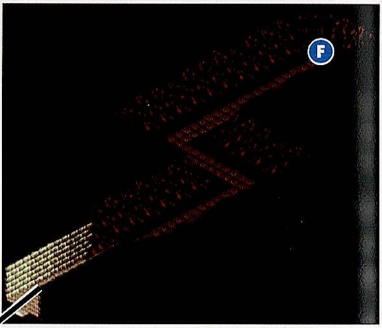




攻略ポイント

地下墓地ではパーティにニーナが加わるが、HPが低いので戦闘不能にされやすい。フォーメーション変更や、戦闘から逃げるなどして守ってやる必要がある。とくにサンダークライには要注意。

◀サンダーチャージとサンダークライのコンビは強敵だ



ウィンディア
(82ページ)

ITEM

1. 知力の実

ウインディア

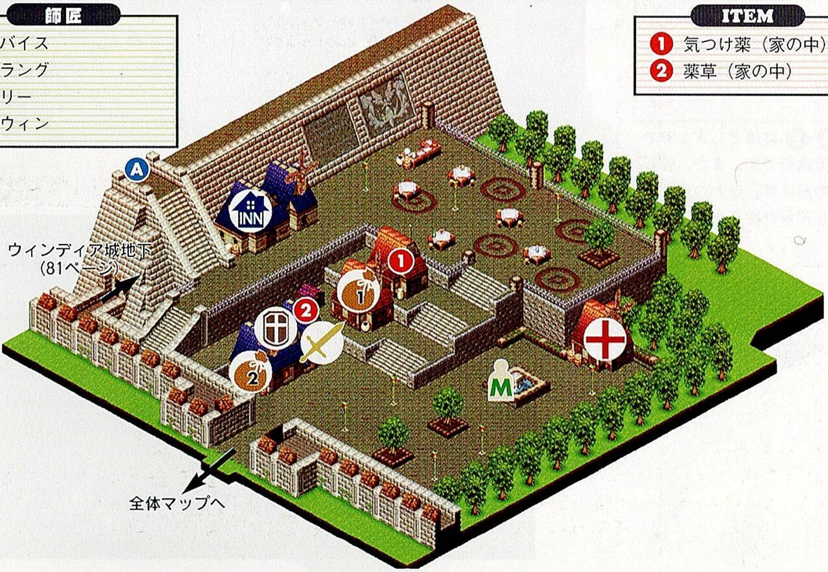
ウインディアの城下町。王国の中心なので、町の規模はかなり大きい。

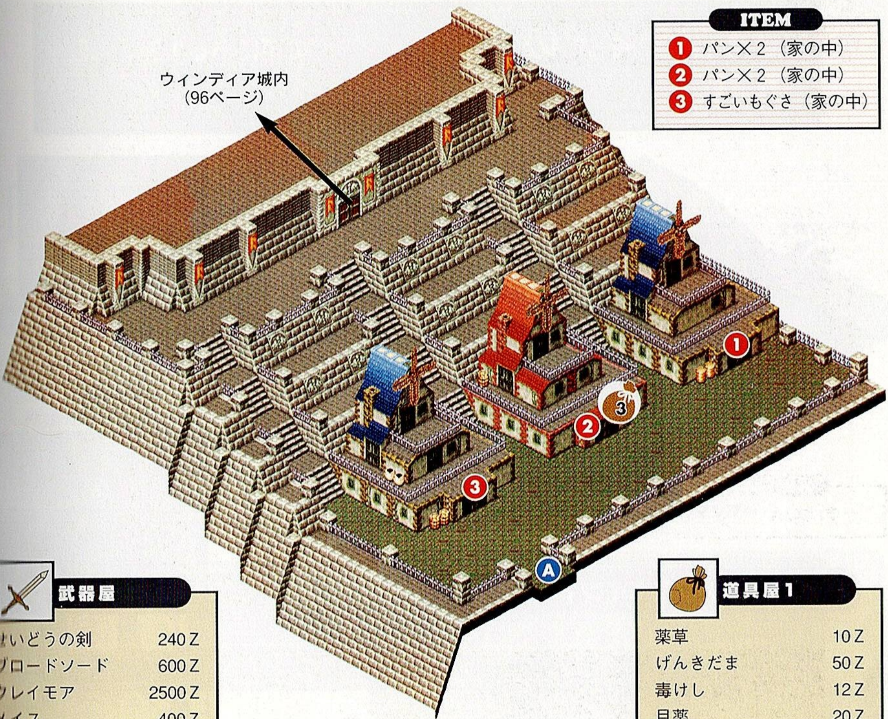
師匠

- バイス
- ラング
- リー
- ウィン

ITEM

1. 気つけ薬（家の中）
2. 薬草（家の中）





ITEM

1. パン×2（家の中）
2. パン×2（家の中）
3. すごいもぐさ（家の中）

武器屋

せいどうの剣	240 Z
ブロードソード	600 Z
クレイモア	2500 Z
メイス	400 Z

防具屋

皮よろい	180 Z
皮のドレス	330 Z
レンジャースーツ	520 Z
キュイラス	620 Z
まどうしのローブ	610 Z
ガントレット	400 Z
せいどうの盾	610 Z
アイアンヘルム	380 Z
ガラスのドミノ	450 Z

道具屋 2

オトシだま	3000 Z
おまもり	500 Z
けんこうサンダル	500 Z
火薬だま	10 Z
なまずのいかり	200 Z
神風だま	200 Z
サンダークラッカ	200 Z

道具屋 1

薬草	10 Z
げんきだま	50 Z
毒けし	12 Z
目薬	20 Z
ばんのう薬	100 Z
気つけ薬	200 Z
ワーム	20 Z
かえる	20 Z
こわれたポッパー	20 Z
シンカー	20 Z

道具屋 3

パン	20 Z

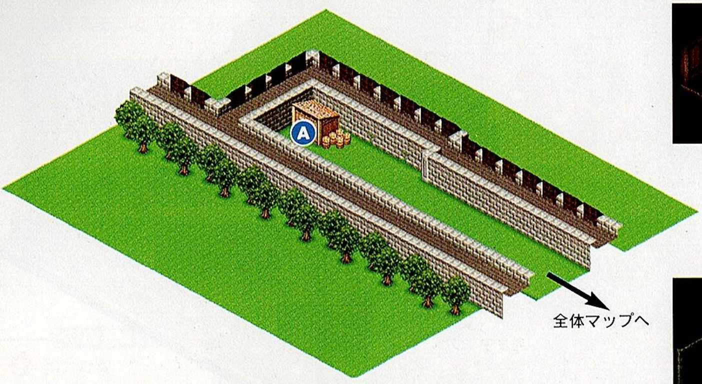
攻略ポイント

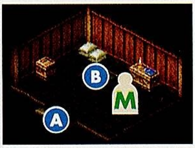
町の規模が大きいので、さまざまなアイテムを購入することができる。この先に備えてしっかり装備を整えておきたい。なお、師匠の名前が4人も記載されているが、弟子入りすることができるようになるのはストーリーが進んでリュウが成長したあとになる。あせって探さないように。

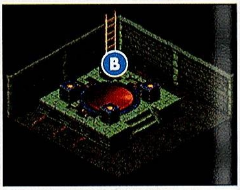
◀ドーピング屋も初登場。ただ、ゲーム序盤では必要ない

ウインディアの外れ

ウインディア城の東にある小屋。師匠デュランダールが住んでいる。







攻略ポイント

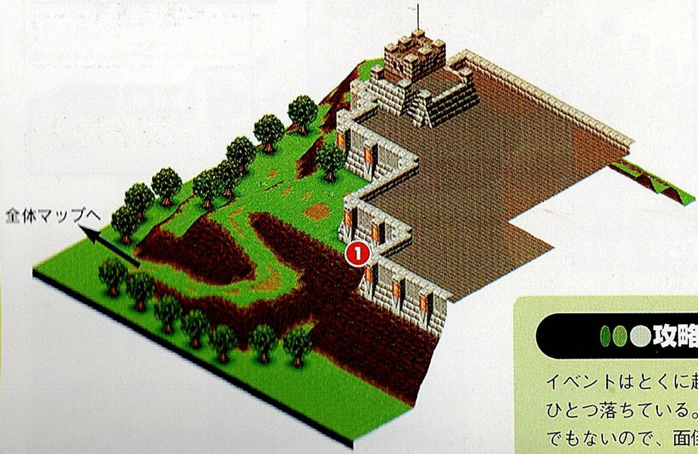
デュランダールへの弟子入り条件はとくになし。ホンダラに弟子入りするための条件、スキルみねうちを教えてくれるので、将来を考えて弟子入りするか決めよう。

師匠

M デュランダール

ウインディア城外壁

ウインディア城の西の外壁。攻略上、重要なイベントは起こらない。



ITEM

1 とっこう薬

攻略ポイント

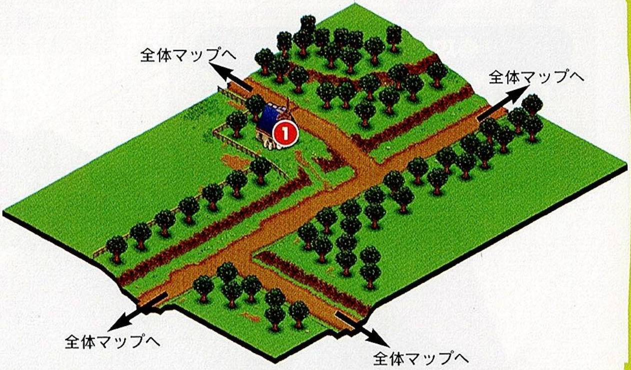
イベントはとくに起こらないが、アイテムがひとつ落ちている。たいして重要なアイテムでもないので、面倒なら来なくてもいい。

エッグノック街道

ウインディアの南の街道。東は関所、南は闘都、西はウールオル街道だ。

ITEM

❶ もめんのふく（家の中）

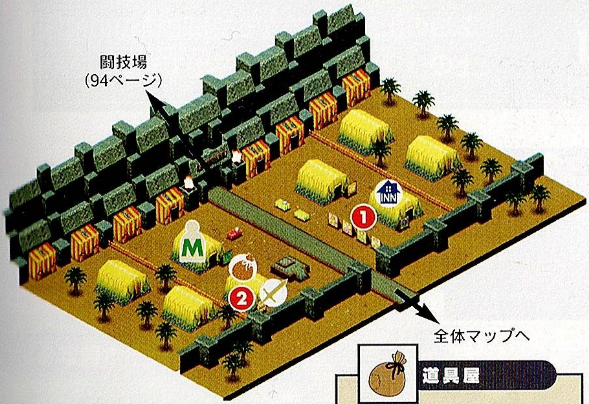


攻略ポイント

とくに重要なアイテムもなく出現する敵も今までに登場した種類のみ。初めてきたときのみイベントが起こるので、その後は用のない場所だ。

闘都

毎年、恒例の大武会が開かれる町。そのため装備品の品揃えは格段にいい。



ITEM

❶ 80Z
❷ マニーロのチラシ

師匠

M ファール

道具屋

薬草	10Z
げんきだま	50Z
毒けし	12Z
目薬	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	200Z
なまずのいかり	200Z
神風だま	200Z
サンダークラッカ	200Z

武器屋

ブロードソード	600Z
スクラマサクス	1200Z
メイス	400Z
マジシャンロッド	780Z
リベットナックル	600Z
レンジャースーツ	520Z
キュイラス	620Z
ブレストアーマー	1000Z
ガントレット	400Z
せいどうの盾	610Z
ガラスのドミノ	450Z

攻略ポイント

闘都でマニーロのチラシを持って店に行くと、定価の3割引で買い物できる。また、ファールに弟子入りできるのは大武会終了後なので注意。

ワルの隠れ家

メーカース峡谷の西にそびえ立った山のふもと。悪人たちの隠れ家がある。

攻略ポイント

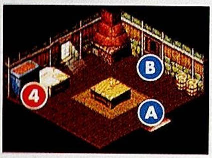
ここにあるフラワージュエルは、師匠メルリープに弟子入りするために必要なアイテム。ペコロスで木に体当たりすると入手できる。

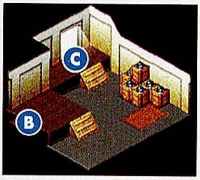
ITEM

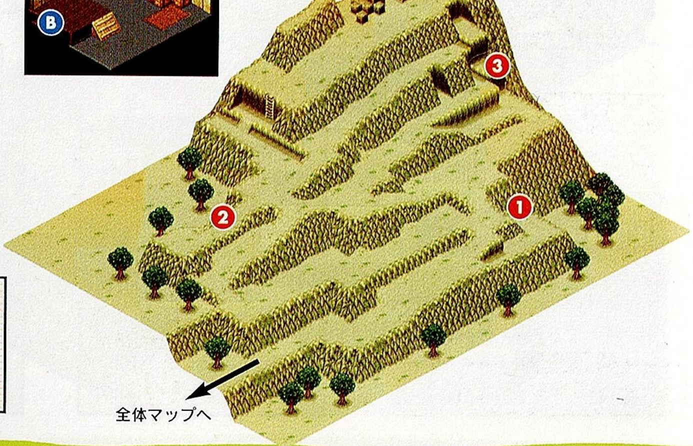
1. 知力の実
2. フラワージュエル

ボウモウ山

2つの山が並んで立っている。山の頂上のリフトで山の間を移動できる。







ITEM

1. ばんのう薬
2. 400Z
3. バックラー
4. まがった剣

攻略ポイント

出現する敵では、サルガシラに注意したい。毒ブレスでメンバー全体に毒を与えてくるので、毒けしを多めに準備しておこう。また、やけっぱちオークの攻撃力にも要注意だ。

ITEM

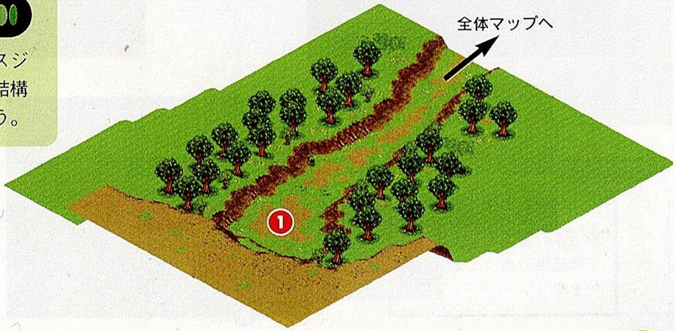
1 命のかけら

ボウモウ山ふもと

ボウモウ山の南にあるエリアマップ。ジーンがひとつ落ちている。

攻略ポイント

ここに落ちているリバースジーンは使いかたしだいで結構役に立つ。入手しておこう。



ITEM

1 リバースジーン

モモの塔

女学者モモが住む塔。さまざまなトラップが仕掛けられている。

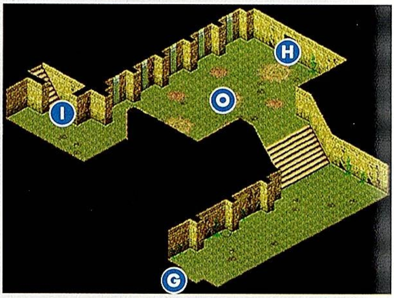
攻略ポイント

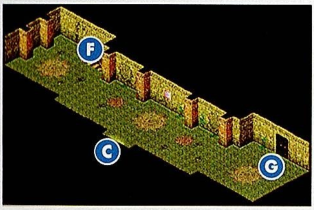
塔の仕掛けの攻略は、攻略チャート（156ページ）を参照。

全体マップへ

道具屋

薬草	10Z	こわれたポッパー	20Z
げんきだま	50Z	まどうしのローブ	610Z
毒けし	12Z	キュイラス	620Z
目薬	20Z	ガントレット	400Z
気つけ薬	200Z	ガラスのドミノ	450Z
かえる	20Z		

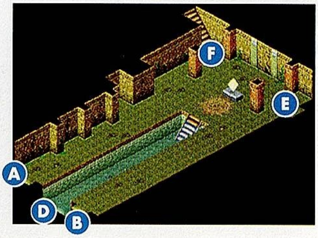


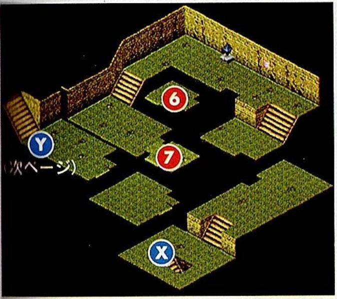


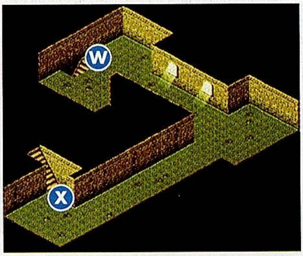
ITEM

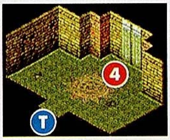
1. ぎんのナイフ
2. ひょうがの指輪
   知力の宝
   純げんき玉

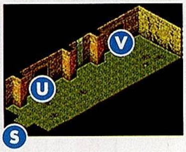
※ 2 の宝はミニゲームの結果によって変化します

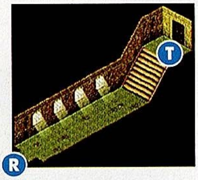


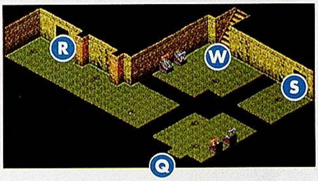


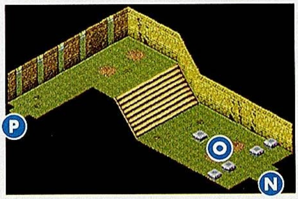




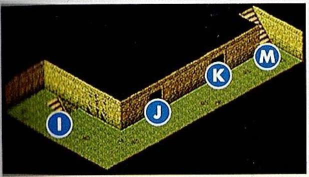


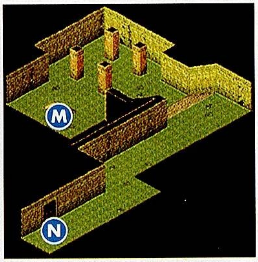


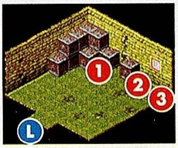




※O は落とし穴のため
一方通行です。

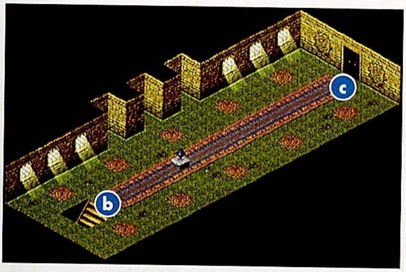


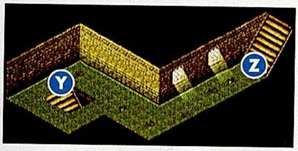


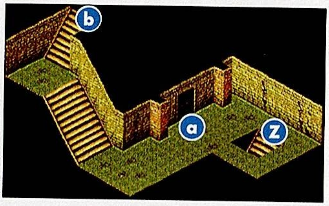


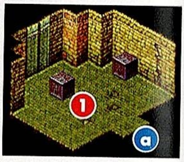
ITEM

1. スキルインク
2. フレイムゴースト
3. アイスゴースト
4. つきのしずく
5. 800Z
6. ブレストアーマー
7. リッチマード









ITEM

1. たけざお
2. ばんのう薬
3. 40Z

墜落現場

モモの塔の北、塔からロケットで脱出した際に不時着した現場。

攻略ポイント

ここにはシャープジーンが落ちている。木に隠れて見落としやすいので注意しよう。

ITEM

1. シャープジーン

茶屋

モモの塔の北にある茶屋。名物はカレー。峠の上には師匠ドロンゾもいる。

道具屋

薬草	10Z
しずく	5Z
毒けし	12Z
目薬	20Z
火薬だま	10Z
気つけ薬	200Z
きのさお	40Z
ワーム	20Z
かえる	20Z
こわれたポッパー	20Z
シンカー	20Z

攻略ポイント

ドロンゾの弟子入り条件は、15種類以上の武器を持ち歩いていること。ここまでに登場した武器を売らずに持っていればぎりぎり達成できる。

ITEM

1 げんきだま（家の中）

師匠

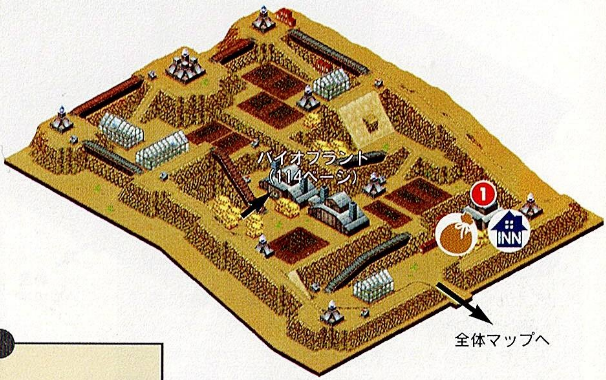
M ドロンゾ

プラント

ゴースト鉱を使って植物を大きく育てる研究をしている施設。

ITEM

1 薬草（家の中）
80Z（家の中）



攻略ポイント

プラント内はベルトコンベアで移動する。スイッチを切り換えると回転が逆になる。

道具屋

強化薬草	100Z	目薬	20Z
毒けし	12Z	火薬だま	10Z

ゴミすて場

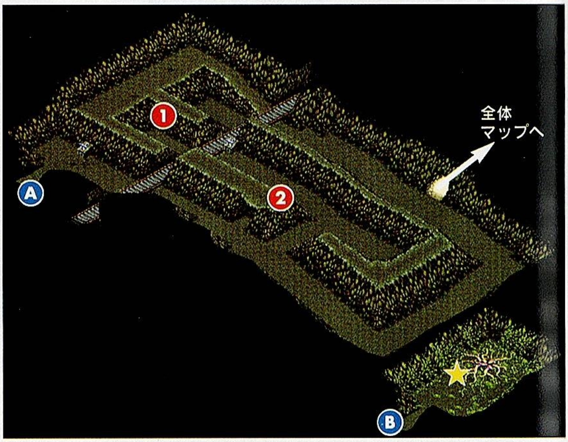
プラントで出た廃棄物を捨てている場所。最近は変異体が出没するらしい。

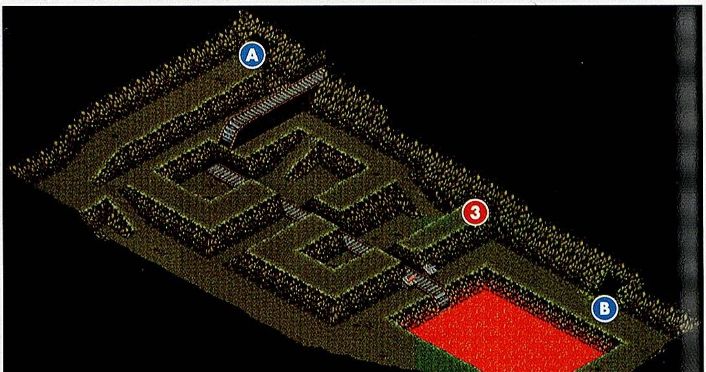
ITEM

1. 1200Z
2. 皮のブーツ
3. ジゲンハット
4. 魔法のかけら

BOSS

★ ミュートプラント



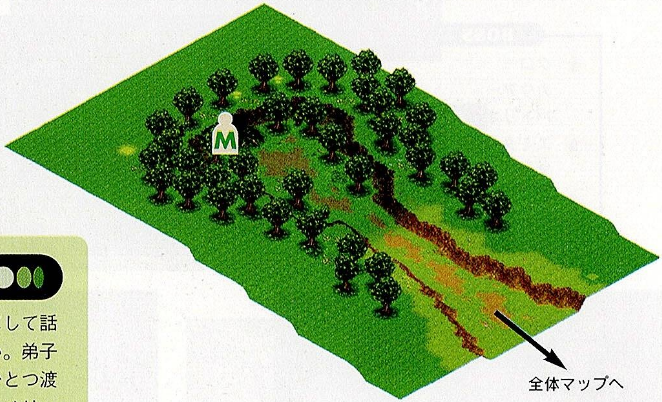


攻略ポイント

ボスのミュートプラントを含め、特定の属性に弱い敵が多く出現する。モモが塔でフレイムゴーストとアイスゴーストを入手していると攻略が楽。なお、ボスのミュートプラントを倒すと、ペコロスが仲間になるイベントが発生する。

賢樹の森

プラントの東にある、賢樹と呼ばれる巨大な木が立っている森。



攻略ポイント

賢樹にはペコロスを先頭にして話しかけないと会話できない。弟子入りするには知力の実をひとつ渡す必要がある。弟子入りのメリットを考えれば安いものだ。

師匠

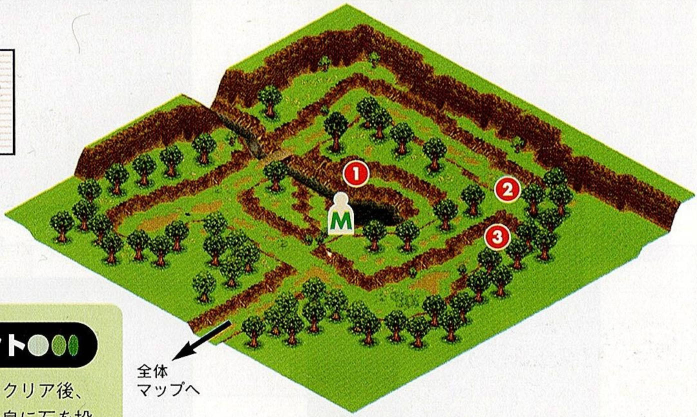
M 賢樹

妖精の泉

茶屋の北にある、森に囲まれた泉。師匠メルリープのすみかでもある。

ITEM

1. プロテイン
2. スクラマサクス
3. 800 Z



攻略ポイント

妖精の村のイベントをクリア後、ペコロスの体当たりで泉に石を投げ込むとメルリープが出現する。弟子入りに必要なフラワージュエルはワルの隠れ家で入手できる。

師匠

M メルリープ

闘技場

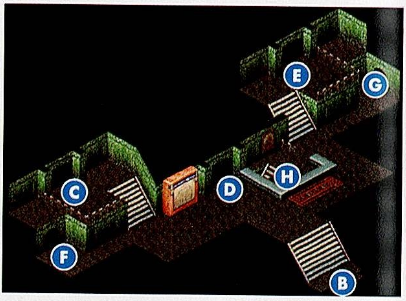
闘都の中にある闘技場。なかには武器屋や宿屋などの施設も揃っている。

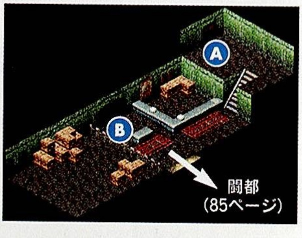
BOSS

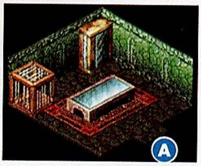
- 1 クロー
- カウアー
- パトリオ
- 2 エミタイ
- マッスルゴーレム×2
- 3 ガーランド

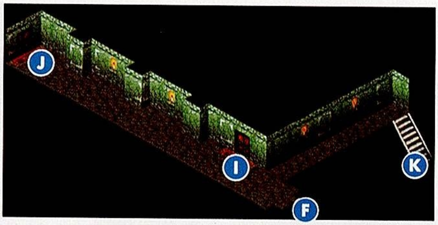
攻略ポイント

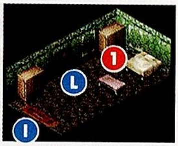
闘技場内は立体的な構成で複雑な作りになっているので、マップをよく見て迷わないように注意しよう。店ではこれまでで最も強力なものを売っているが、どれも重量があるので、フル装備すると素早さがゼロになってしまうことが多い。戦法を考えて購入しよう。

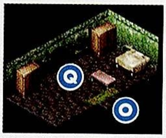


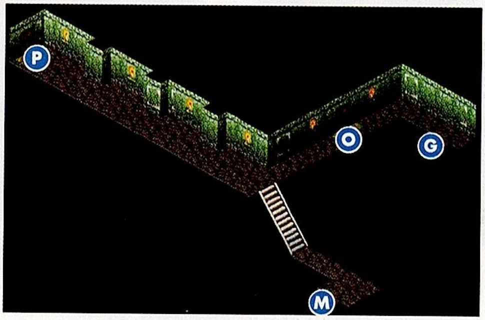


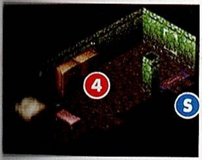


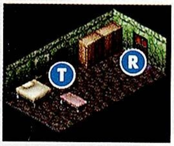


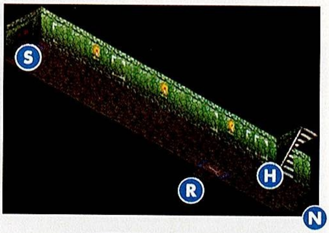












武器屋

スクラマサクス	1200 Z
えんげつとう	2000 Z
クレイモア	2500 Z

防具屋

ブレストアーマー	1000 Z
スケイルアーマー	1450 Z
バックラー	1100 Z
きしのかぶと	720 Z

道具屋

げんきだま	50 Z
純げんきだま	300 Z
毒けし	12 Z
目薬	20 Z
ばんのう薬	100 Z
気つけ薬	200 Z
必殺の炎	500 Z
ひょうがのかけら	500 Z
ドメガ爆弾	800 Z

ITEM

1	コイン
2	薬草
3	40 Z
4	バンダナ

メーカース峡谷

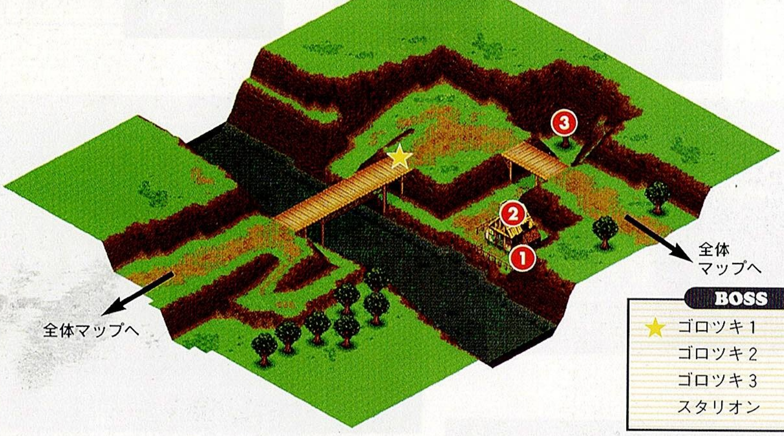
メーカース川にかかった橋がある。橋の下には画家が住む家がある。

攻略ポイント

馬兄弟と最後に戦う場所。ガーランドが助っ人に入るが、それでもきつい。戦闘後は橋の下にあるジーンを取り忘れないよう注意。

ITEM

1. アイスジーン
2. 400Z（家の中）
3. シャーリーの実



BOSS

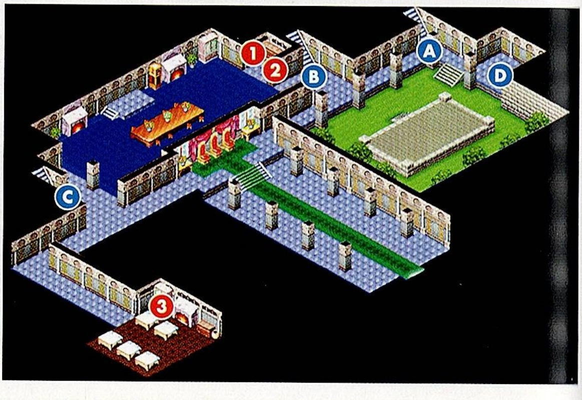
- ★ ゴロツキ1
- ゴロツキ2
- ゴロツキ3
- スタリオン

ウインディア城内

ウインディア城のなか。ニーナや国王の部屋、城の厨房などがある。

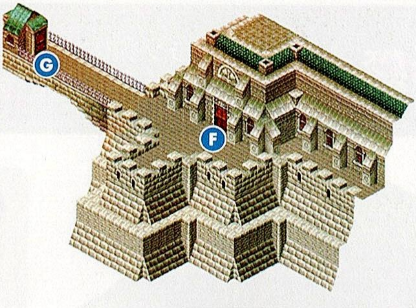
攻略ポイント

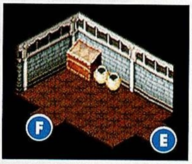
厨房には師匠ハオチーがいるが、弟子入りできるのはリュウが成長したあと。それまでは必要な食材を持っていても意味がないので注意しよう。



ITEM

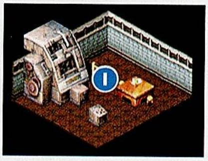
1. 宝石
2. 宝石
3. ばんのう薬

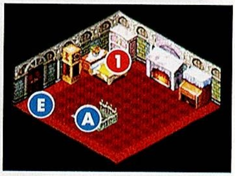


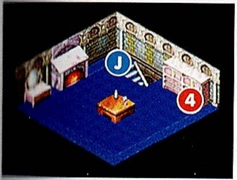


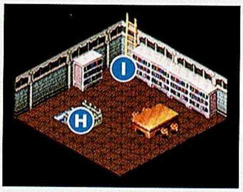
ITEM

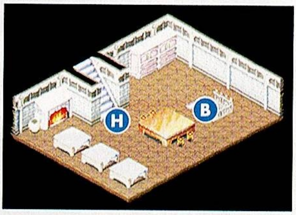
1. 120Z
2. 薬草
3. コイン
4. 薬草
5. ばんのう薬
6. チーズ

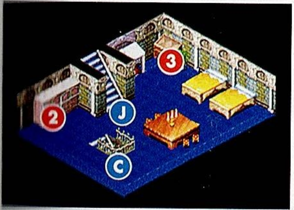






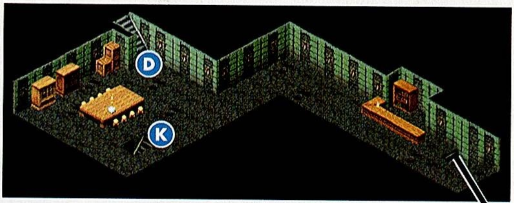




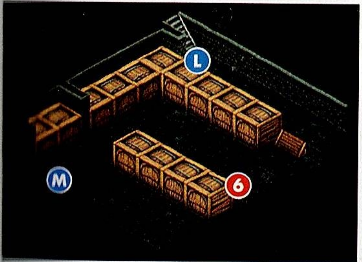


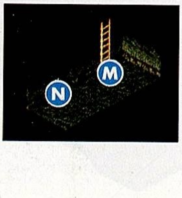
師匠

M ハオチー



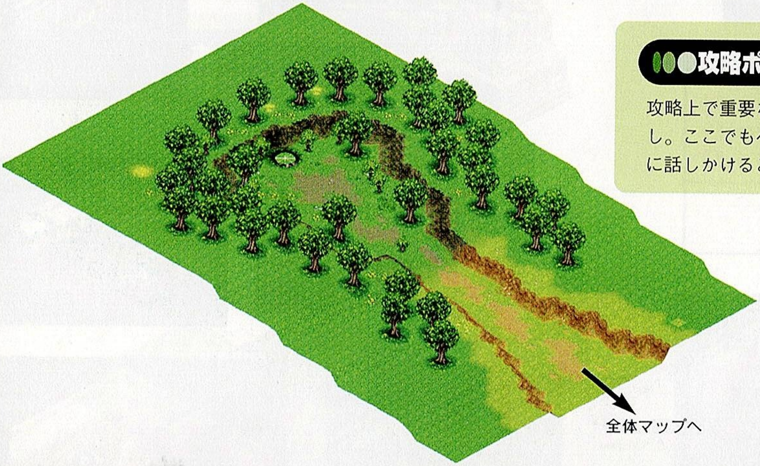
ウィンディア城地下
(→81ページ)





賢樹の森

モーランジ山の北にある賢樹の森。ちょっとわかりにくい場所にある。



攻略ポイント

攻略上で重要なイベントはなし。ここでもペコロスで賢樹に話しかけることは可能だ。

関所

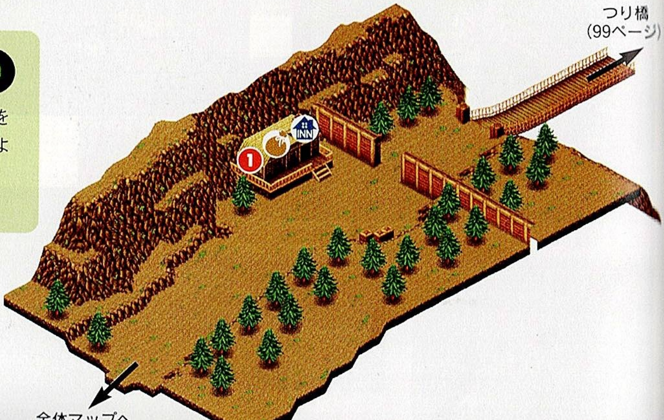
ウインディア地方とラパラ地方の間にある関所。手形がないと通れない。

道具屋

げんきだま	50Z	ばんのう薬	100Z	必殺の炎	500Z
毒けし	12Z	気つけ薬	200Z	ひょうがのかけら	500Z
目薬	20Z				

攻略ポイント

ウインディア城で通行手形をもらうと通ることができるようになる。道具屋はあるが、重要なアイテムはない。



ITEM

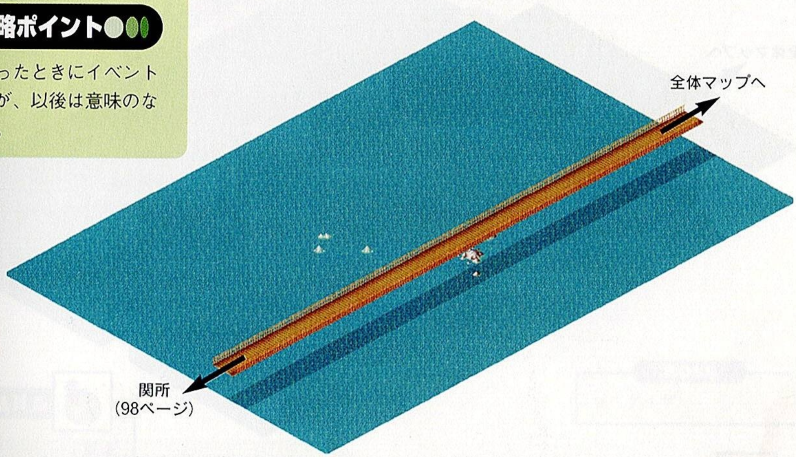
1. 200Z（家の中）
   毒けし（家の中）

つり橋

ウインディア地方とラパラ地方をつなぐ、非常に長いつり橋。

攻略ポイント

最初に通ったときにイベントが起こるが、以後は意味のないマップ。



みさきの小屋

つり橋の北東の岬に立っている漁師小屋。ジーンが落ちている。

攻略ポイント

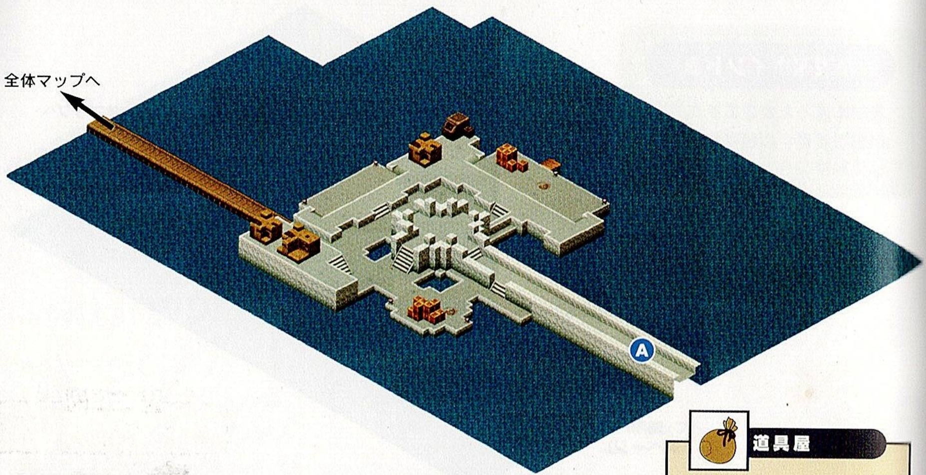
ゲーム中には雷属性の攻撃に弱い敵が多いので、サンダーは重要なジーン。見えにくい場所にあるのでよく探そう。

ITEM

1. サンダージーン
2. 命のかけら（家の中）

ラパラ・船着き場

港町ラパラと船着き場。ギルドの交易船が出港しているが、現在は休止中。



武器屋

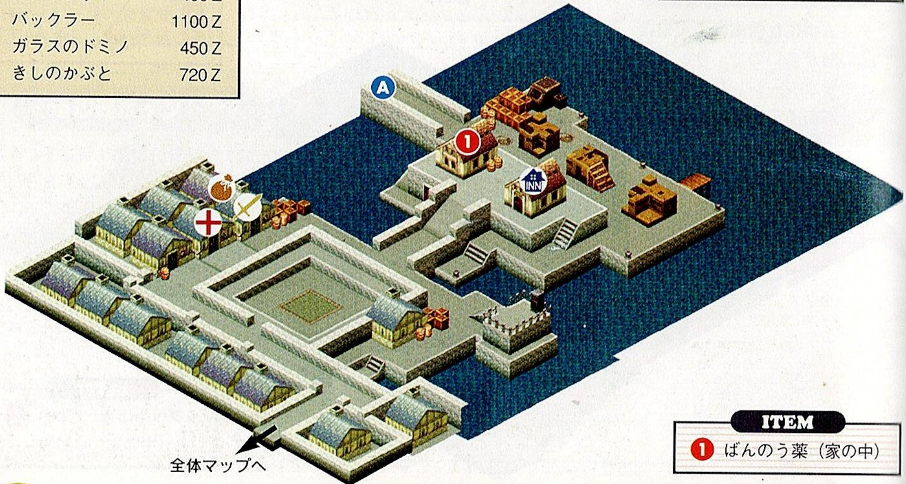
フレイムゴースト	500Z
えんげつとう	2000Z
ロングスピア	1000Z
クオータスタッフ	1100Z
スパイクナックル	1300Z
ブレストアーマー	1000Z
スケイルアーマー	1450Z
ガントレット	400Z
バックラー	1100Z
ガラスのドミノ	450Z
きしのかぶと	720Z

攻略ポイント

ラパラの装備品の品揃えはそれほど良くない。闘技場内と似たようなレベルなので、すでに装備が揃っていれば必要ないだろう。

道具屋

薬草	10Z
げんきだま	50Z
毒けし	12Z
目薬	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	200Z
スプリット	50Z
かえるくん	50Z
ポッパー	50Z
フロート	50Z

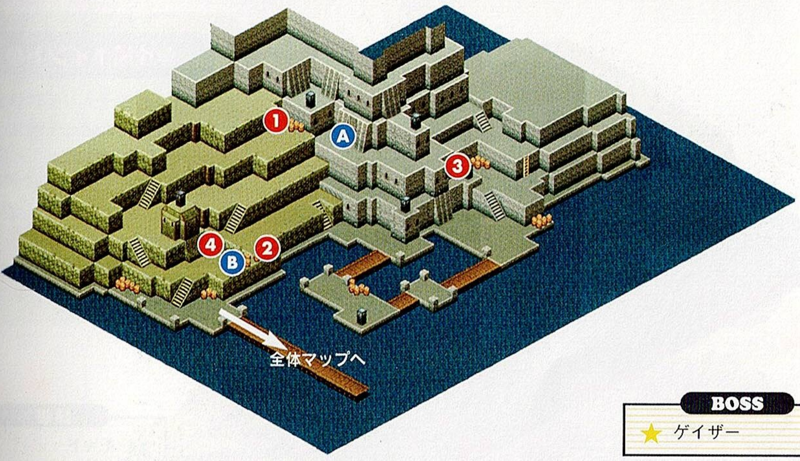


ITEM

1 ばんのう薬（家の中）

灯台

ラパラの近海を照らす灯台。何者かの仕業により、現在は故障中。

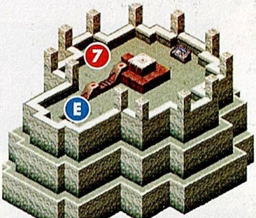


BOSS

★ ゲイザー

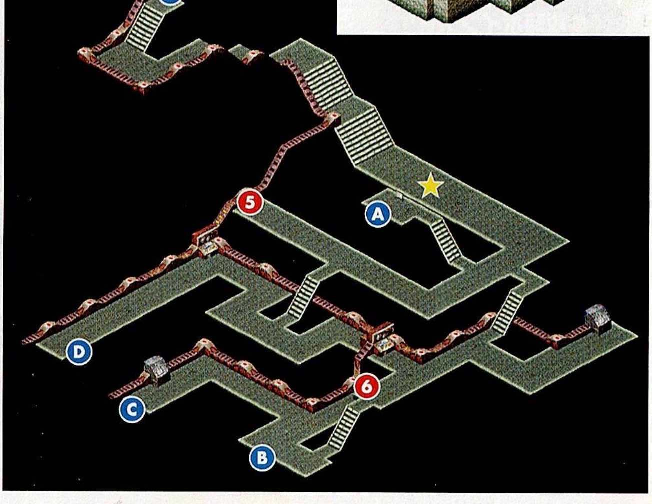
攻略ポイント

要注意の敵はマインドブラスタ。特技のギュガガンでメンバー全体のＡＰが減らされると回復が厳しい。聖属性に弱いのでアプリフなどが効果的。



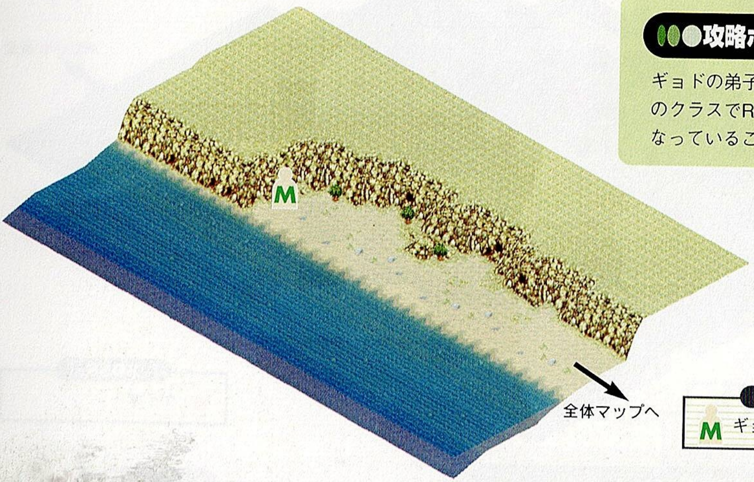
ITEM

1. コイン
2. つばめのす
3. ミスリルシールド
4. フレイムゴースト×3
5. スキルインク
6. 夢のイヤリング
7. マジカルジーン



海岸

つり橋の南にある海岸。アイテムはないが師匠ギョドが住んでいる。



攻略ポイント

ギョドの弟子入り条件は釣りのクラスでRodmaster以上になっていることだ。

師匠

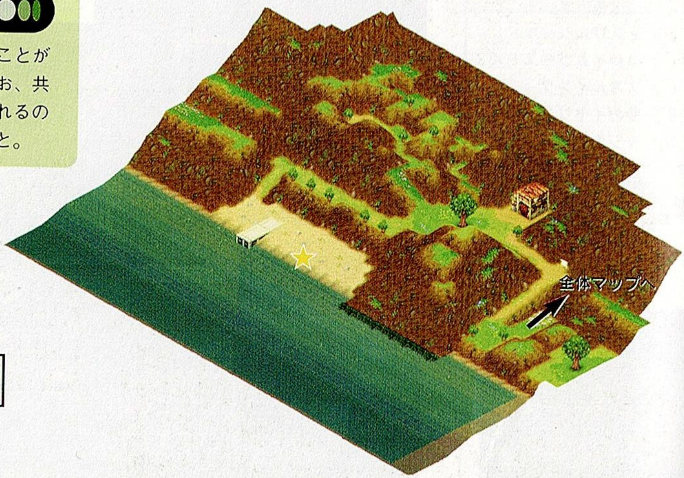
M ギョド

妖精の村

妖精が住む村。お花畑の上でフェアリーティアを使うと来ることができる。

攻略ポイント

灯台をクリア後、来ることができるようになる。なお、共同体として発展させられるのはリュウの成長後のこと。



BOSS

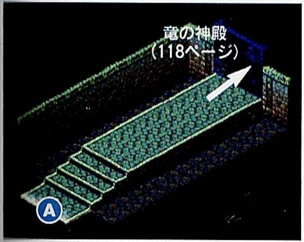
★ かんさいイルカ

ズブロ火山

ラパラのギルドが過去に使用していた裏道。煮えたぎる溶岩が恐ろしげ。

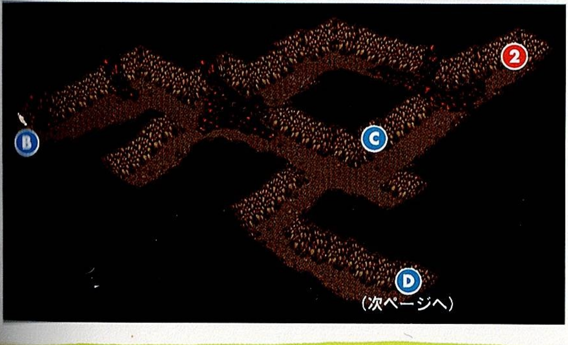
攻略ポイント

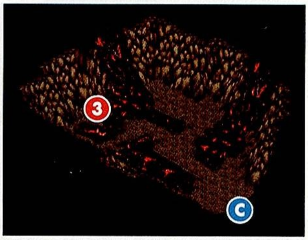
ラーバビーストとカザンガンは、炎属性の攻撃を当てるとパワーアップして経験値がアップする。危険も増すが、余裕があればやってみよう。なお、床や壁から吹き出すガスに当たるとダメージを受けたり混乱したりするので注意。

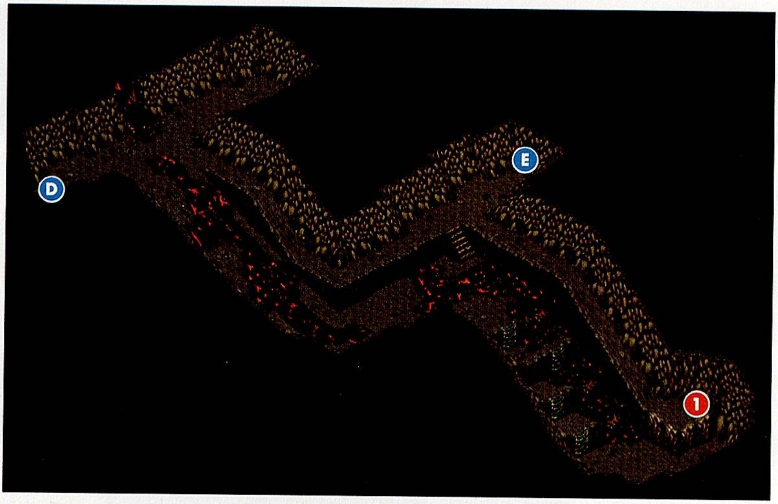


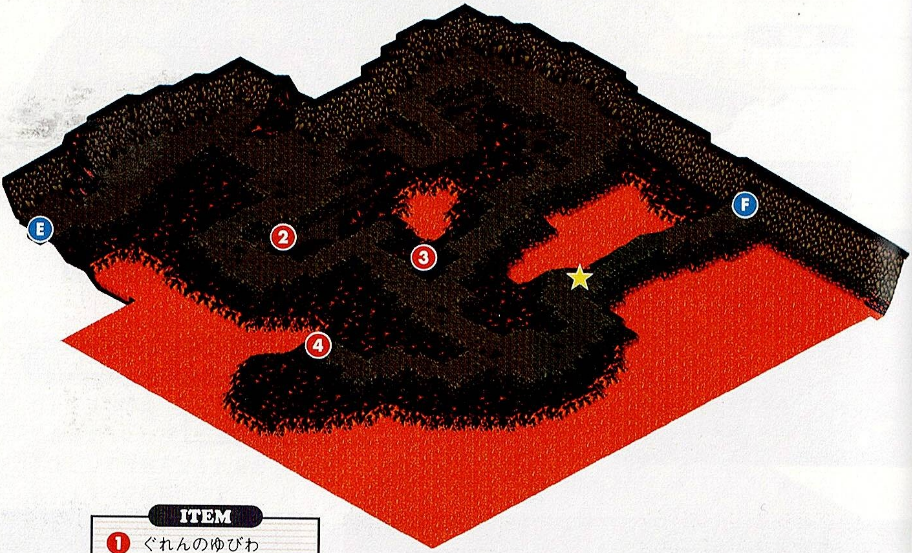
ITEM

1. プロテイン
2. 800 Z
3. ラメラーアーマー









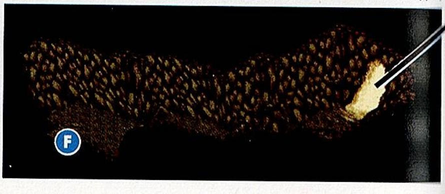
ITEM

1. ぐれんのゆびわ
2. ワンダージーン
3. バーンナックル
4. 知力の実

BOSS

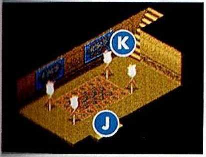
★ ギシャボルゴ
アービィー
ルーファス

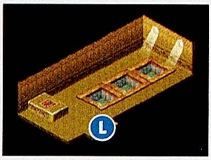
全体マッ

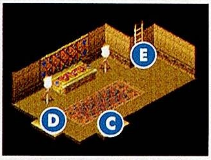


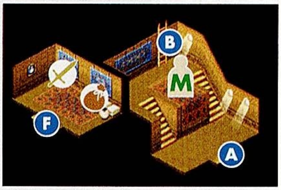
ウルカン・タパ

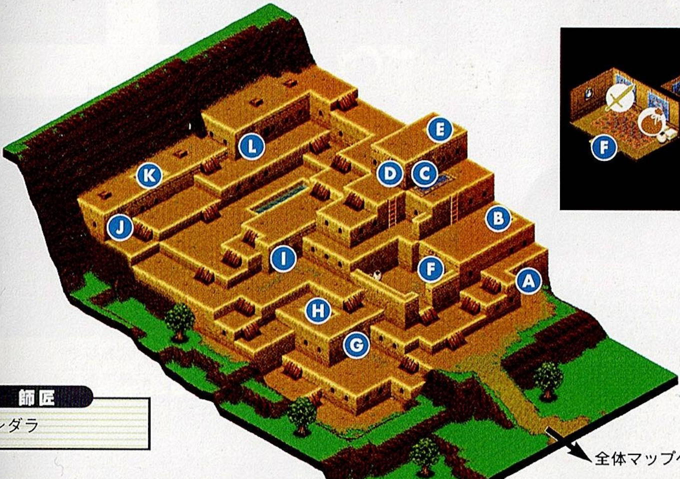
ガーランドの故郷。住民は神を信じ、邪悪と戦うために修行を続けている。







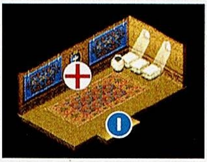


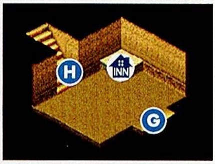


全体マップへ

師匠

M ホンダラ





攻略ポイント

ウルカン・タパは立体的な構造で現在位置がわかりにくいので、部屋のなかのマップまで紹介しておく。ここには師匠ホンダラがいるが、弟子入りするにはスキルみねうちが必要。みねうちは師匠デュランダールに教えてもらえるので、覚えてからまた来よう。

武器屋

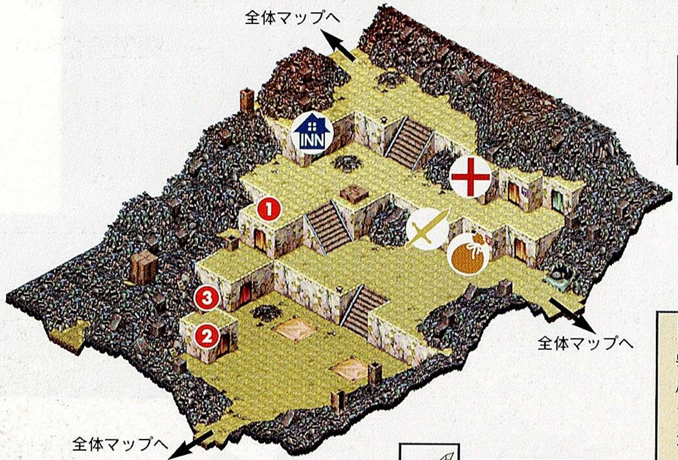
クレイモア	2500 Z
フレアソード	3200 Z
ロングスピア	1000 Z
ハルバート	2100 Z
ミスリルアーマー	2100 Z
ミスリルヘルム	1100 Z
ミスリルシールド	1600 Z

道具屋

薬草	10 Z
げんきだま	50 Z
毒けし	12 Z
目薬	20 Z
ばんのう薬	100 Z
気つけ薬	200 Z
スプリット	50 Z
かえるくん	50 Z
ポッパー	50 Z
フロート	50 Z

ジャンク村

ウルカン・タパの北にある村。機械の残骸で埋まっているのが名前の由来。



ITEM

1. あおりんご（家の中）
2. 純げんきだま（家の中）
3. かけたちゃわん

道具屋

勇気のベルト	3000 Z
皮のブーツ	3000 Z
ちえのわ	3000 Z
ガッツベルト	3000 Z
なまずのいかり	200 Z
神風だま	200 Z
サンダークラッカ	200 Z
デスおじや	200 Z
必殺の炎	500 Z
ひょうがのかけら	500 Z

武器屋

フレイムゴースト	500 Z
アイスゴースト	500 Z
ショットシェル	2200 Z
バルバロッサ	12000 Z
ブリッツスタッフ	9500 Z
ギガンテス	8800 Z

攻略ポイント

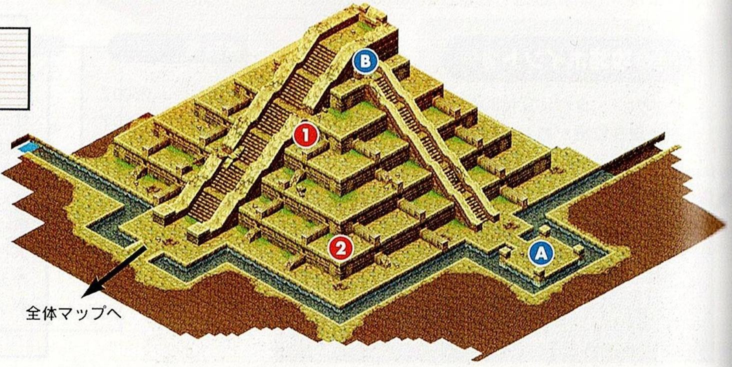
高額だが、ほかに類を見ないほど強力なアイテムが売っている。お金に余裕があれば、ぜひ購入しておきたい。

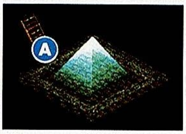
天使の塔

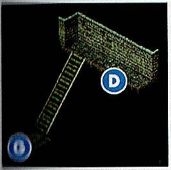
ウルカンの民たちの聖地。彼らの信じる神が降臨する場所と言われている。

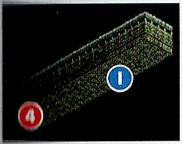
ITEM

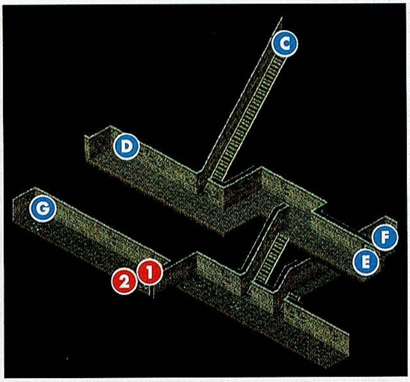
1. リッチマード
2. 知力の種

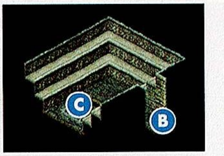






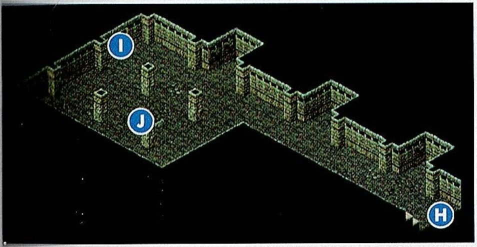


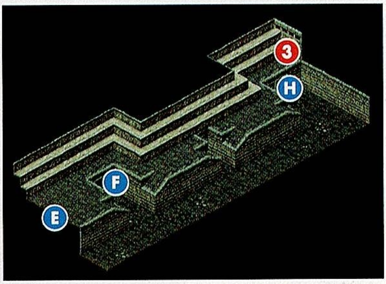


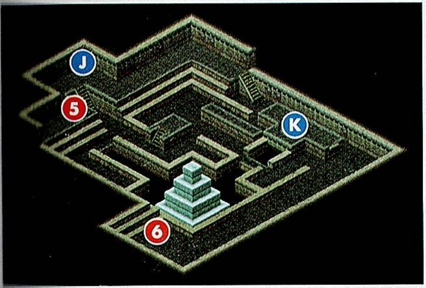


ITEM

1. ダイアのうでわ
2. つきのしずく
3. ミスリルヘルム
4. せいれい石
5. ドメガ爆弾
6. スキルインク







攻略ポイント

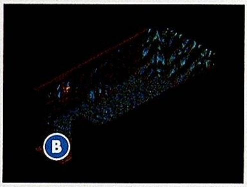
天使の塔にはガーランドがいないと入ることができない。塔のなかでは、ガーランドの怪力で岩を押して道を作る場所もある。D地点の壁をモモのバズーカで撃つと、壁が崩れて奥の部屋にあるアイテムが入手できるようになるので、できればモモも連れて行きたい。

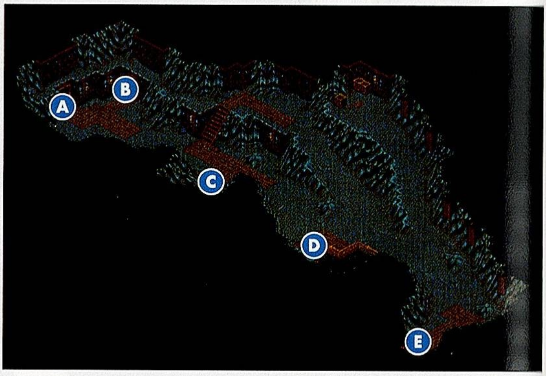
BOSS

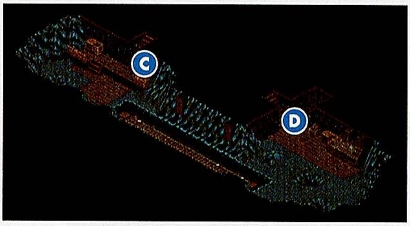
★ ガーランド

ダウナ鉱山

天使の塔で行方不明になったリュウが成長して、新しい冒険に旅立つ。







ITEM

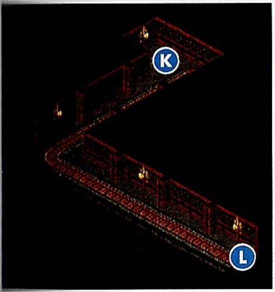
1. 魔法のかけら
2. 命のかけら
3. げんきだま

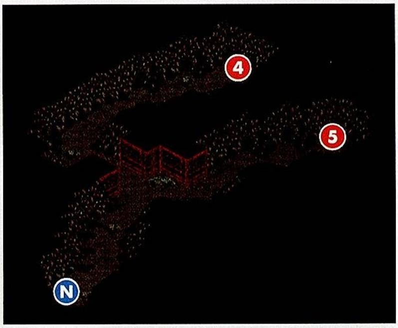
※ F はエレベーターです

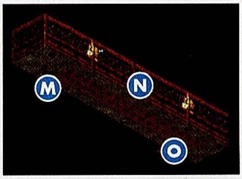
攻略ポイント

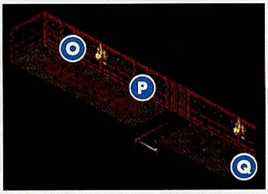
マップは地下３階までの３層構造になっている。幼年期と異なりアイテムが落ちているので、忘れずに回収しておこう。とくに地下２階にあるフェザーソードを取るには、トロッコを移動させて上を渡る必要がある。回収するまえにトロッコを爆破すると２度と取れないので注意しよう。なお、I 地点の壁はモモのバズーカで破壊することができる。モモが仲間に加わったら忘れずに来よう。

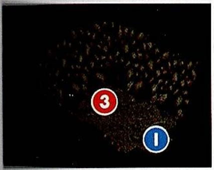
B2F

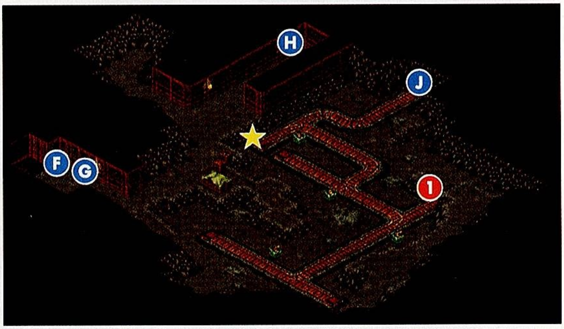


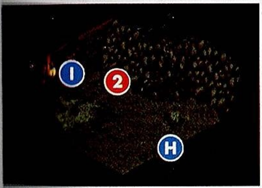












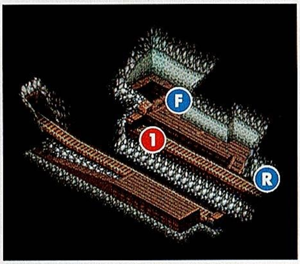
ITEM

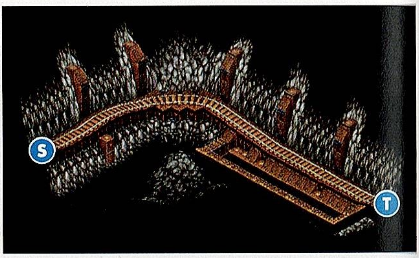
1. フェザーソード
2. 純げんきだま
3. マーチャントパス
4. ガッツベルト
5. プロテイン

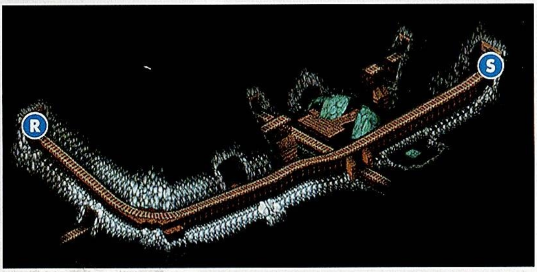
BOSS

★ ドラゴンゾンビ

B1F

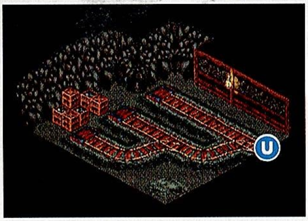






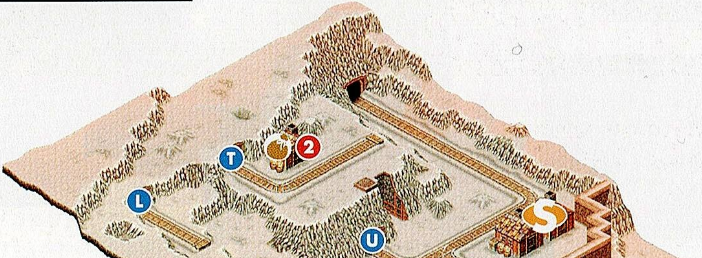
攻略ポイント

地上には地下2階と1階から出ることができる。ただし、1階からは道具屋に行くことができるだけで、マップ外に出ることはできない。外に出るなら地下2階から。



道具屋

薬草	10 Z	なまずのいかり	200 Z
げんきだま	50 Z	神風だま	200 Z
毒けし	12 Z	サンダークラッカ	200 Z
目薬	20 Z	勇気のベルト	3000 Z
ばんのう薬	100 Z	皮のブーツ	3000 Z
気つけ薬	200 Z		



ITEM

1. はやてのふく
2. 200 Z

闇市

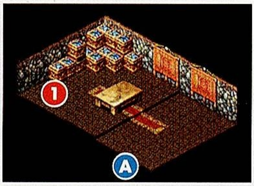
闇組織が経営する市場。ほかの町では見かけないアイテムも入手できる。

武器屋1

ぎんのナイフ	1400 Z
とうぞくのナイフ	3200 Z
風きりのつえ	2200 Z
ショットシェル	2200 Z
じゅうもんじやり	2900 Z
はやてのふく	2700 Z
シルバーメイル	3900 Z
はがねの小手	3000 Z
金のかんざし	2200 Z

道具屋

げんきだま	50 Z
毒けし	12 Z
目薬	20 Z
ばんのう薬	100 Z
気つけ薬	200 Z
スプリット	50 Z
かえるくん	50 Z
ポッパー	50 Z
フロート	50 Z



ITEM

1 ふるぼけたえ

武器屋2

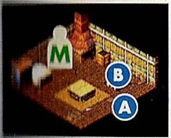
あしゅらの剣	3600 Z
おとこふく	1000 Z

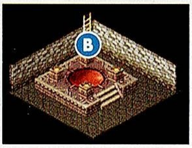
ダウナの山小屋

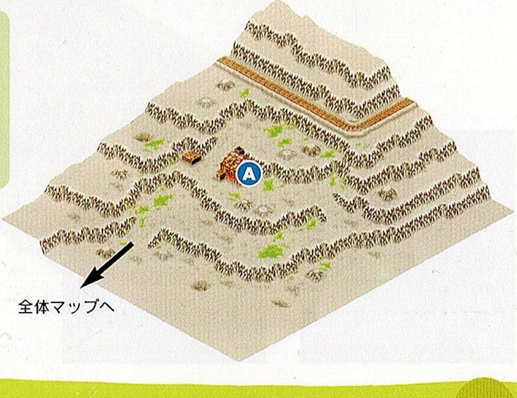
ダウナ鉱山の東にある山小屋。師匠エミタイが住んでいる。

攻略ポイント

エミタイの弟子入り条件は10000 Z。闇市での買い物とどちらを優先するか悩むところだ。パーティの状態を見て判断しよう。





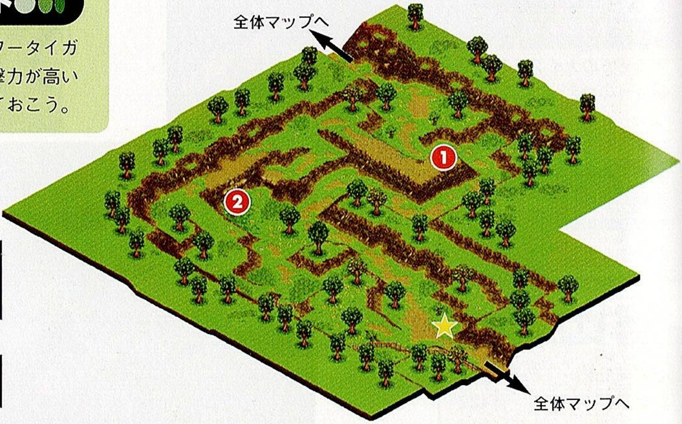


オウガー街道

ダウナ地方とリヴェット山をつなぐ街道。最近人喰い虎が出現するらしい。

●●●攻略ポイント●●●

出口近くまで行くと、ワータイガーとの戦闘になる。攻撃力が高いのでＨＰは満タンにしておこう。



ITEM

1. 時の砂
2. サビ草×３

BOSS

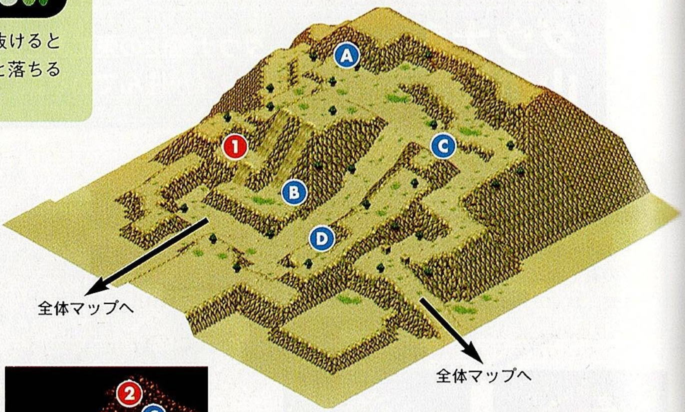
★ ワータイガー

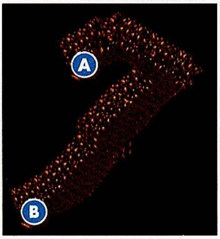
リヴェット山

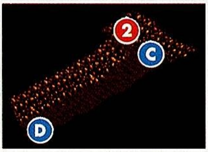
ダウナ地方とウールオル地方を分ける境界線。クリア後も素通りできない。

●●●攻略ポイント●●●

Ⓒは落とし穴。マップを抜けるときに近道をしようとすると落ちるので、注意しよう。







ITEM

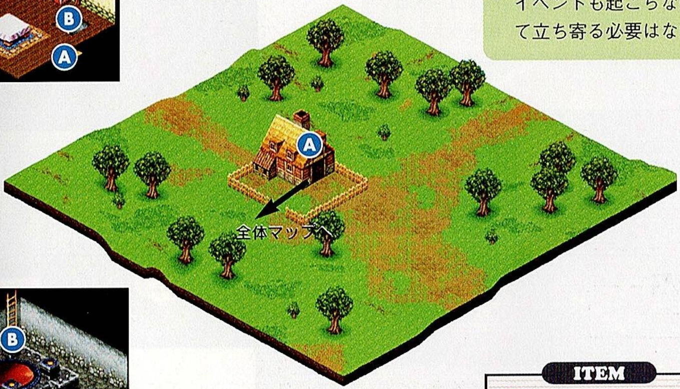
1. 800Ｚ
2. 金のかんざし

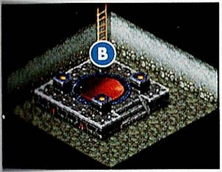
小屋

リヴェットは山のふもとに建っている小屋。地下に謎の機械がある。

攻略ポイント

小屋には薬草が落ちているだけ。イベントも起こらないので、あえて立ち寄る必要はないだろう。





ITEM

❶ 薬草

関所

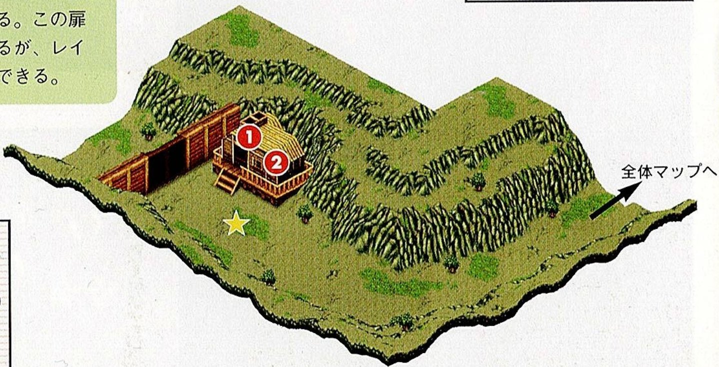
ダウナ地方の西にある関所。ウインディアの領土の西端。

攻略ポイント

小屋のなかには扉がある。この扉にはカギがかかっているが、レイの能力で開けることができる。

BOSS

★ ミクバ



ITEM

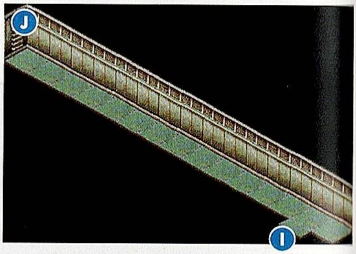
❶ 薬草（家の中）
80Z（家の中）
❷ さおデラックス（家の中）
とっこう薬（家の中）
気つけ薬（家の中）

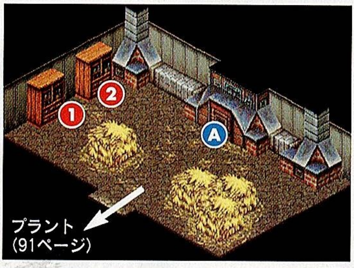
バイオプラント

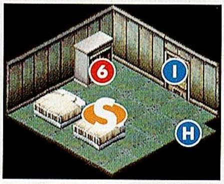
プラントの地下に隠されていた研究施設。古代遺産の機械で埋まっている。

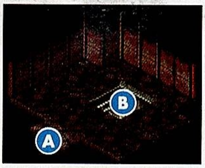
攻略ポイント

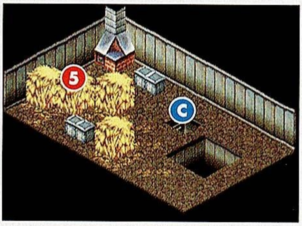
バイオプラント内の扉は電子ロックされているので、開けるにはパスコードが必要。パスコードはプラント内に落ちているので、よく探そう。

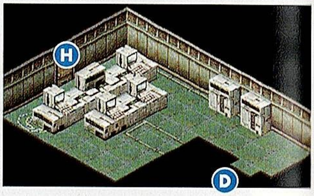


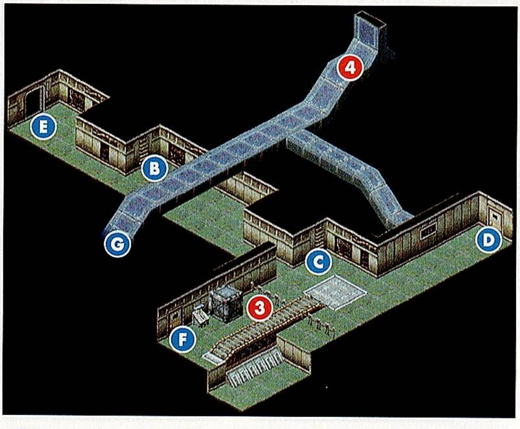












ITEM

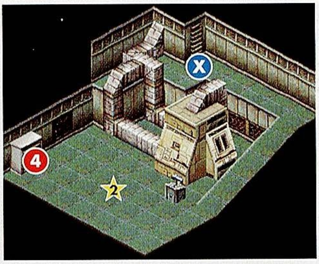
1. 薬草
2. とっこう薬
3. ナップ薬
4. パワージーン
5. スキルインク
6. 薬草

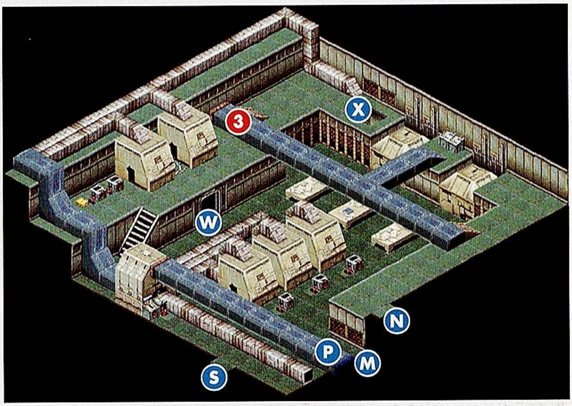
ITEM

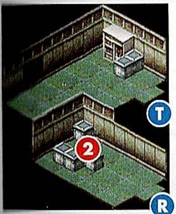
1. 気つけ薬
2. シルバーメイル
3. ちえのわ
4. 400Z

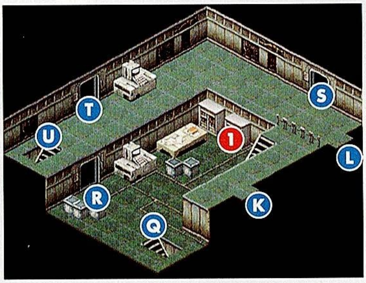
BOSS

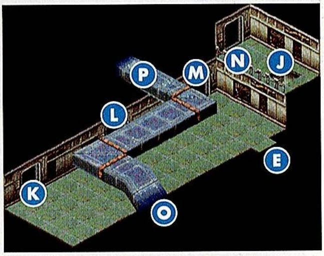
★1 おばけなめくじ
★2 キノコルゲ

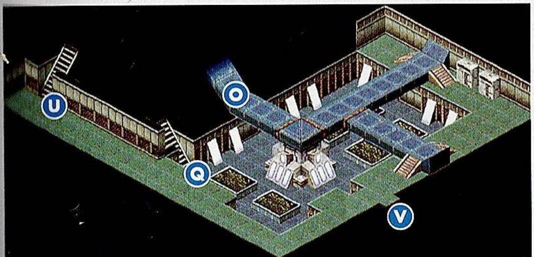


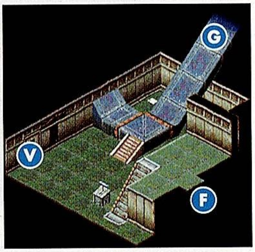






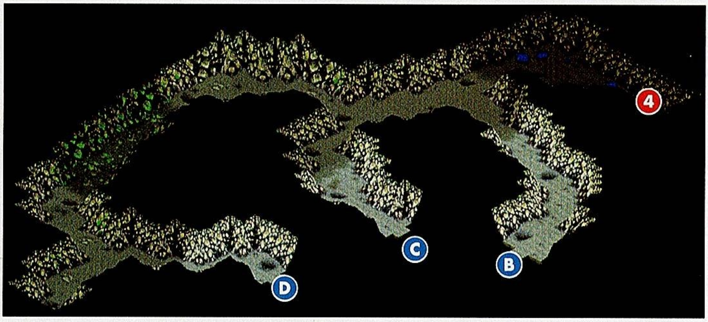


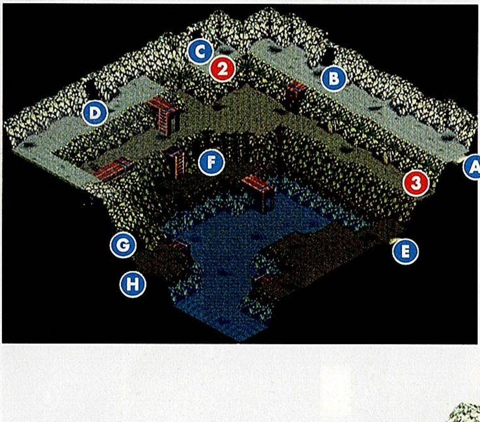




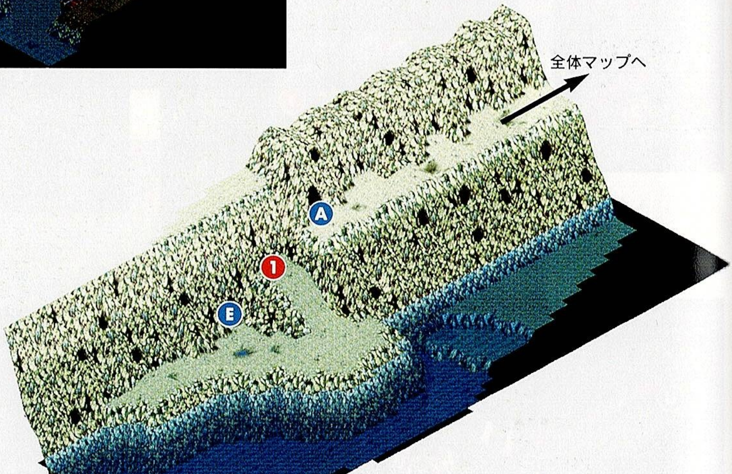
タイドパレス

ズブロ火山の南にある洞窟。潮の満ち引きによって通れる場所が変化する。





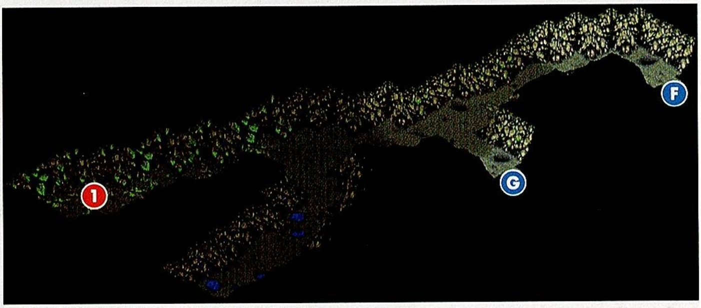
ITEM
1 必殺の剣
2 コイン
3 雷のゆびわ
4 さかなのお頭

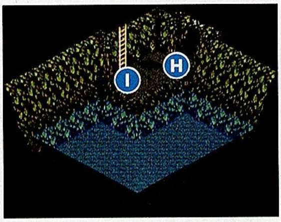


攻略ポイント

洞窟を抜けるには潮の満ち引きをうまく活用する必要がある。海面の高さは3段階ある。一定回数戦闘をくり返すと時間が経過し、潮の満ち引きが始まる。ただし、海面が直接見える場所で戦闘しても時間は経過しないので、いつまでたっても海面は変化しない点に注意。

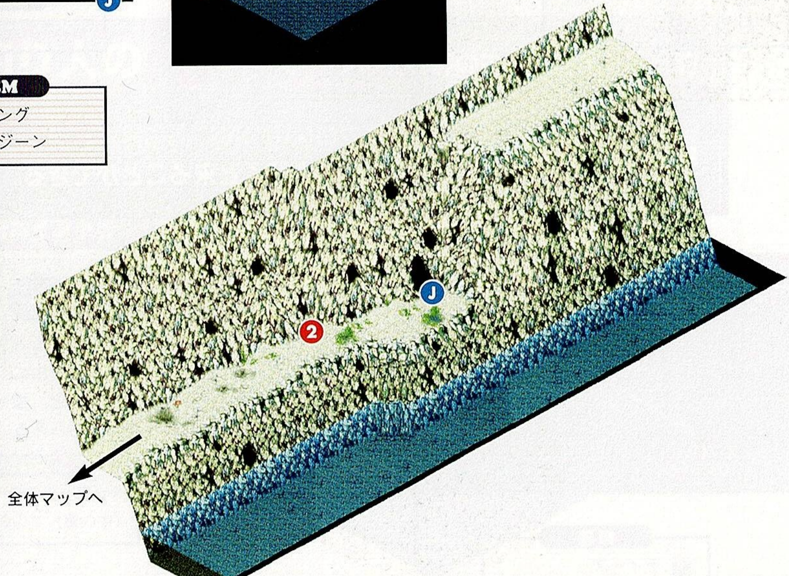
◀海面が一定の高さのときだけイカダで移動することも可能





ITEM

1. ホークリング
2. グロースジーン



クリフ

はぐれ者たちが集まる町。タイドパレスのおかげで外部との交流は少ない。

ITEM

❶ ビーストスピア
（ガイストの死体）

道具屋

薬草	10Z
げんきだま	50Z
毒けし	12Z
目薬	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	200Z
スプリット	50Z
かえるくん	50Z
ポッパー	50Z
フロート	50Z

攻略ポイント

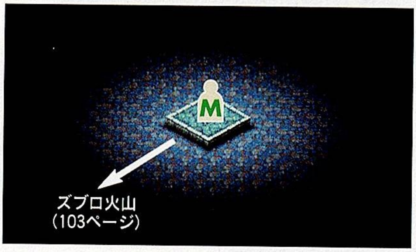
ここではガイストと戦うイベントが発生するのみ。用が済んだらもう来る必要はない。

BOSS

★ ガイスト

竜の神殿

ズブロ火山の奥にある神殿。ディースの封印を解くと来ることができる。



攻略ポイント

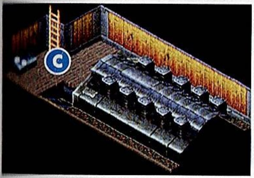
ディースに弟子入りできるのは、ラパラの交易船を自由に扱えるようになったあと。強力な特技を伝授してもらえるので忘れないようにしよう。

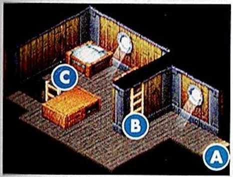
師匠

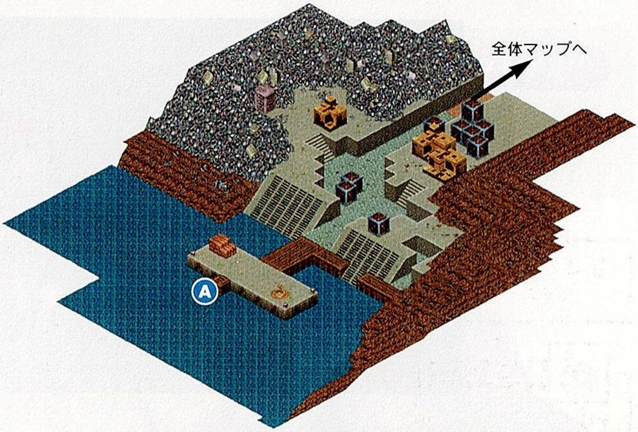
M ディース

ドック

ジャンク村の西にある港。ラパラから来た交易船が停泊している。







攻略ポイント

ここでは交易船を修理するためのパーツ集めのイベントが発生する。店も宿屋もないので、イベント終了後は来る必要がない。

釣り人の小屋

ドックの北の岬の先端にある小屋。釣り具を研究中の釣り人が住んでいる。

攻略ポイント

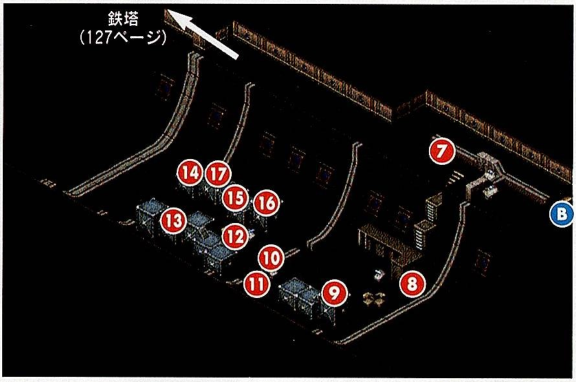
ゲームクリア後、ここの釣り人と会話するとイベントが発生する（204ページ参照）。

ITEM

1. ？？？ジーン（家の中）
   つばめのす（家の中）

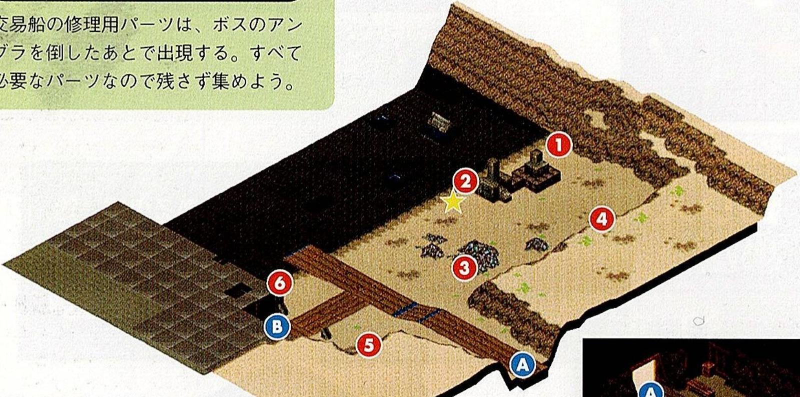
機械浜・コンテナ船

ジャンク村の北西。外海から流れ着いた機械が積み上げられている。



攻略ポイント

交易船の修理用パーツは、ボスのアングラを倒したあとで出現する。すべて必要なパーツなので残さず集めよう。



BOSS

★ アングラ

ITEM

1 ミューテーションジーン	7 パーツD	13 パーツC
2 パーツA	8 パーツC	14 パーツE
3 パーツB	9 パーツA	15 パーツF
4 パーツH	10 パーツH	16 パーツC
5 パーツG	11 パーツD	17 風のころも
6 パーツF	12 パーツG	

パーチ

ラパラの北にある漁師町。船を入手しないと行くことができない。

武器屋

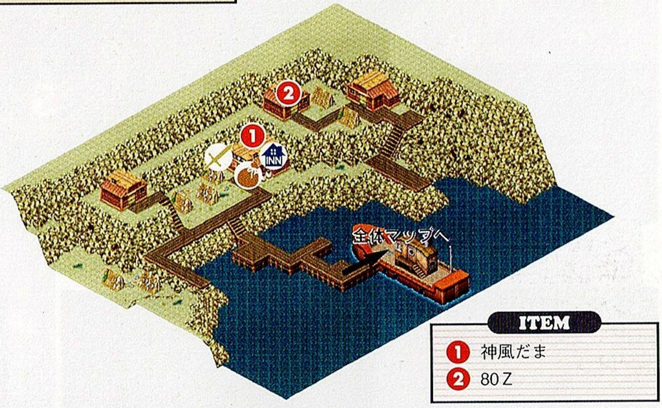
まがった剣	20Z	シルバーメイル	3900Z
バゼラード	6500Z	こはくのむねあて	6100Z
とんぼぎり	5000Z	カイトシールド	4700Z
ルビーセプター	3200Z	はくぎんのかぶと	2800Z
バグナク	3800Z		

道具屋

げんきだま	50Z
毒けし	12Z
目薬	20Z
ばんのう薬	100Z
気つけ薬	200Z
必殺の炎	500Z
ひょうがのかけら	500Z
キャロ	200Z
かえるさん	200Z
トップ	200Z
サスペンド	200Z

攻略ポイント

ここで売っている装備はかなり質が高い。この先の冒険に備えて装備を整えておこう。また、ルアーも最高級だ。



ITEM
1. 神風だま
2. 80Z

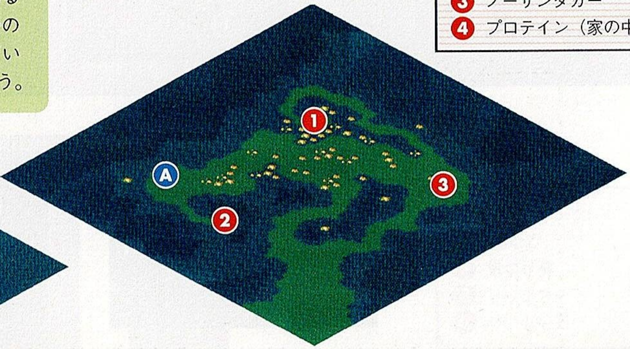
内海

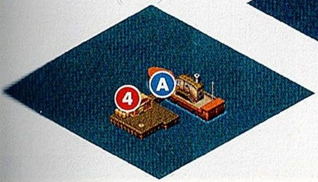
パーチの東。伝説の船乗りと呼ばれる人物が住んでいる海。

攻略ポイント

攻略上の目的地はⒶにある船乗りの家だが、そのほかの地点にもアイテムが落ちているので、忘れずに回収しよう。

ITEM
1. ブリザードメイル
2. ひょうがの盾
3. ノーザンダガー
4. プロテイン（家の中）



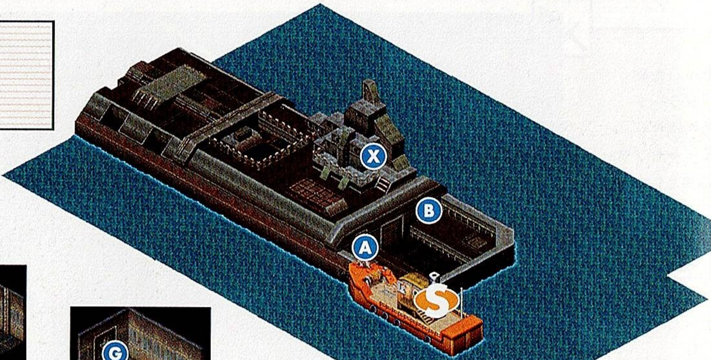


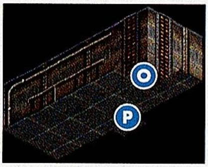
コンテナ船

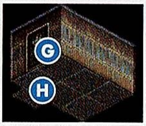
船乗りの間では黒い船と呼ばれている
無人船。外海を渡ることができる。

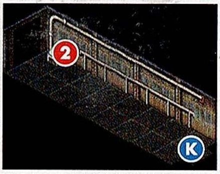
ITEM

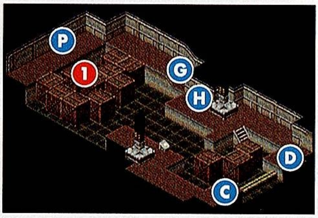
1. せんこう弾
2. ＩＤカード
3. スキルインク

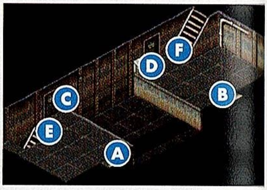


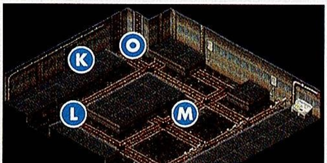


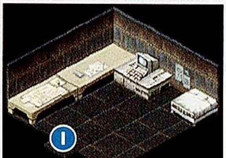


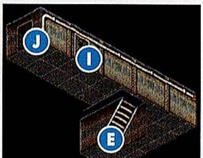


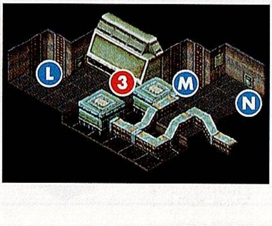


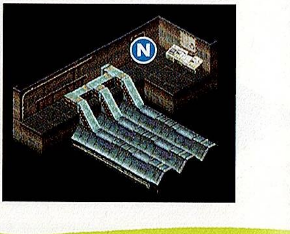


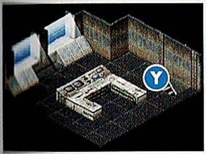


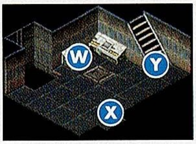


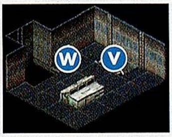


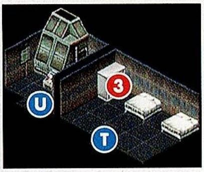






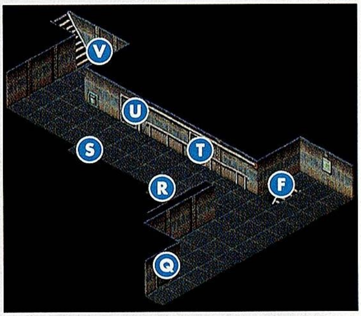


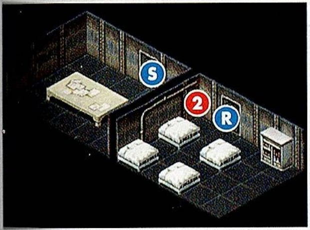


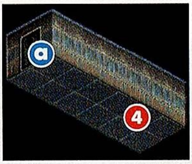


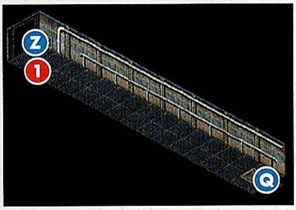
攻略ポイント

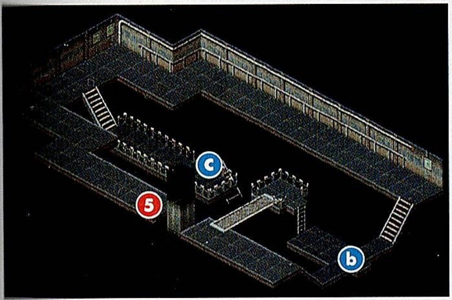
船の中ではおもにボルト系の敵が出現するが、これらはみな回避率が高く、意外に苦戦する。HPは低いので、攻撃魔法を使って戦うと楽。とくに地系の攻撃魔法が効果抜群だ。

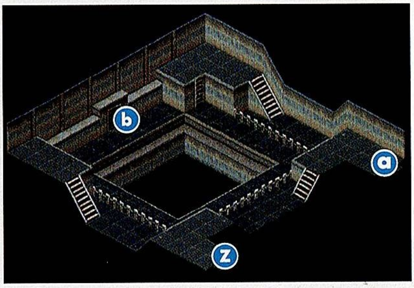


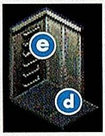






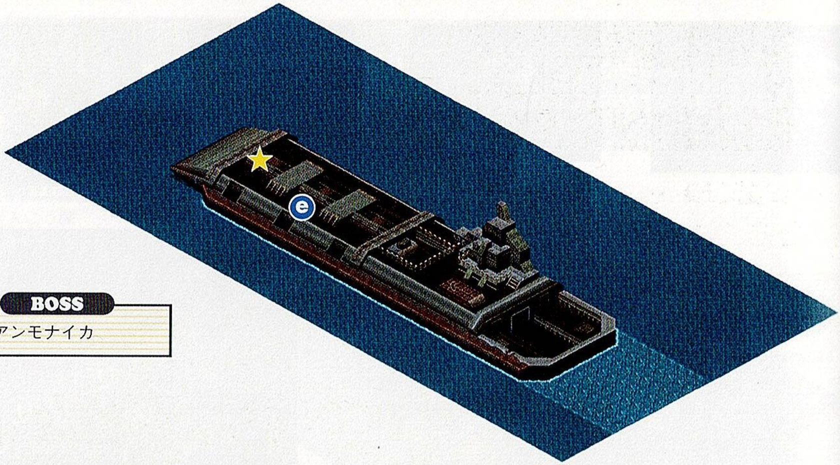






ITEM

1. スキルインク
2. 2400 Z
3. 気つけ薬
4. リッチマード
5. せいれい石



BOSS

★ アンモナイカ

コンビナート

コンテナ船の到着場所。生気のない人間たちが機械と共に生活している。

武器屋

ヒートショーテル	9500 Z
アーマーペイン	14500 Z
ベリルロッド	7200 Z
ゲイルジャベリン	9100 Z
ラプタークロー	5800 Z
こんごう弾	10000 Z
賢者のガウン	9300 Z
やいばの小手	6800 Z
しっこくのよろい	8000 Z
しっこくの盾	6500 Z
しっこくのかぶと	5500 Z

攻略ポイント

❶の場所には機械兵がおり、機械語で話しかけてくる。ここで上から3番目の答えを選択すると、ホーミングボムをもらえるので覚えておこう。

ITEM

❶ ホーミングボム

道具屋

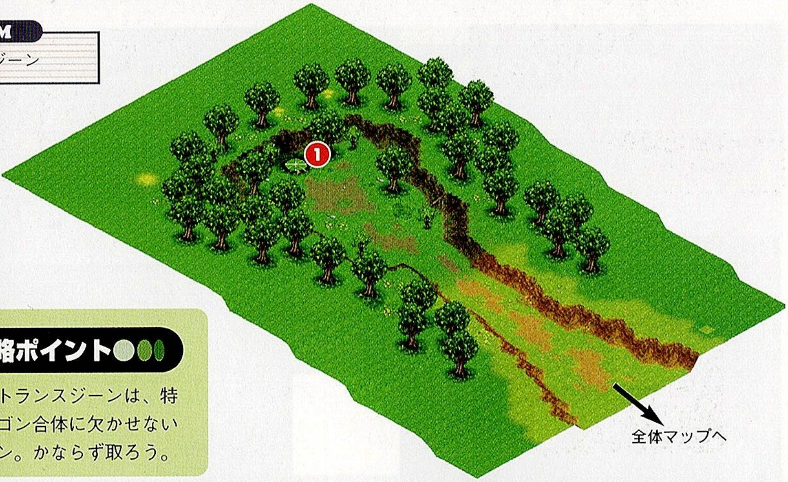
薬草	10 Z
げんきだま	50 Z
毒けし	12 Z
目薬	20 Z
ばんのう薬	100 Z
気つけ薬	200 Z
キャロ	200 Z
かえるさん	200 Z
トップ	200 Z
サスペンド	200 Z

賢樹の森

海の向こうに生えている賢樹。重要なジーンが落ちている。

ITEM

❶ トランスジーン

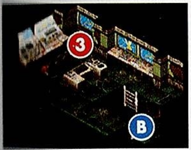


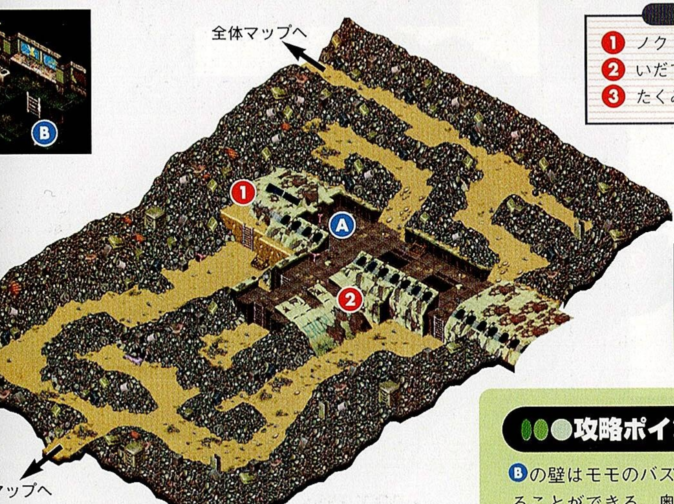
攻略ポイント

落ちているトランスジーンは、特殊型のドラゴン合体に欠かせない大切なジーン。かならず取ろう。

機械墓場

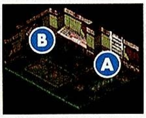
機械の残骸で埋まる場所。イベントはないので、通り抜けるだけでよい。





ITEM

❶ ノクトゴーグル
❷ いだてんのたび
❸ たくみのさお



攻略ポイント

Ⓑの壁はモモのバズーカで破壊することができる。奥にはたくみのさおがあるので、入手したい。

コロニー

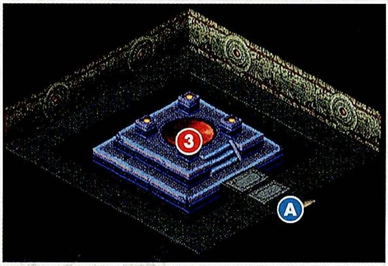
機械墓場の北東にある巨大な遺跡。世界を一瞬で移動する転送装置がある。

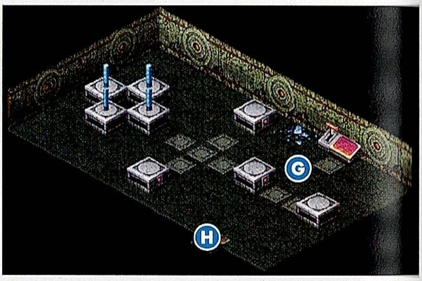
攻略ポイント

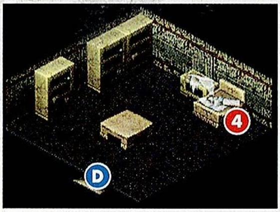
ここでの目的は転送装置の作動。3にあるかぎを入手したら、Gに向かって飛び降りると転送装置作動用の機械がある部屋に行くことができる。

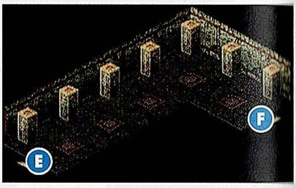
ITEM

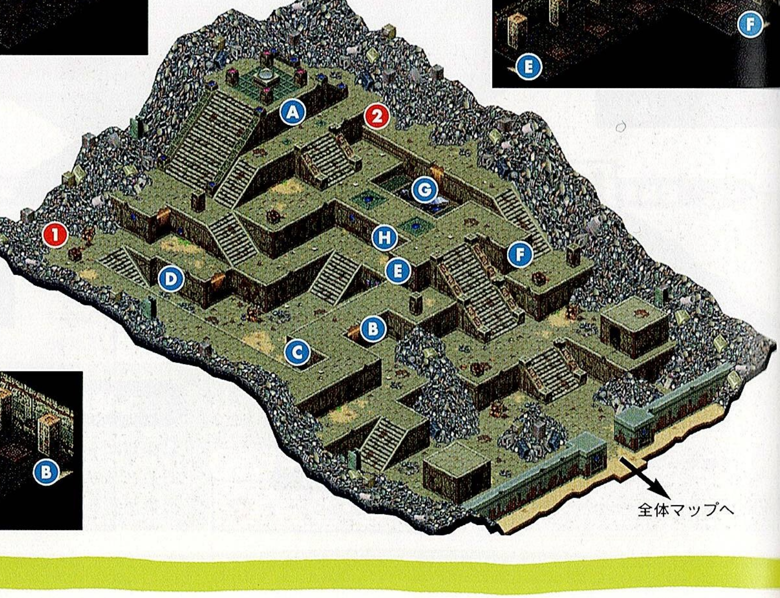
1. エラージーン
2. 知力の実
3. かぎ
4. ディープダイブ

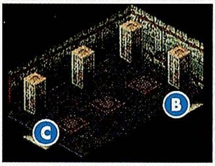






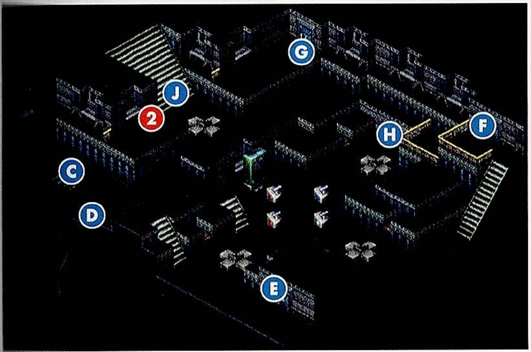


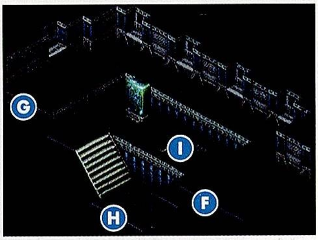




鉄塔

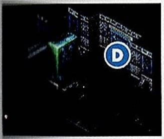
コロニーから転送装置を使って移動した先。機械浜につうじている。

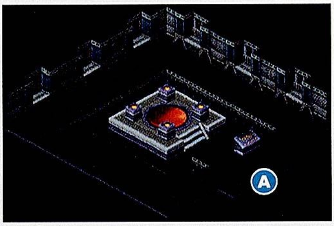


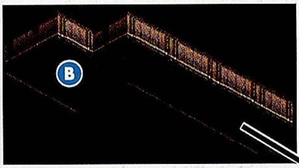


ITEM

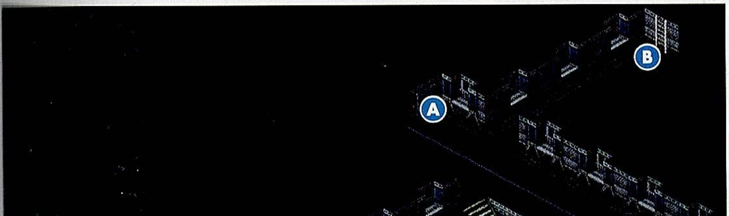
1. 時の砂
2. しっこくのつえ





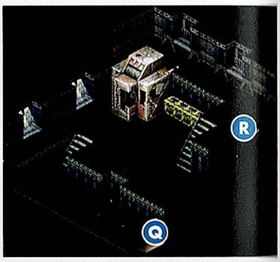


コンテナ船
(120ページ)



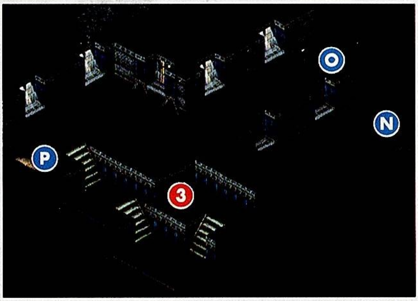
攻略ポイント

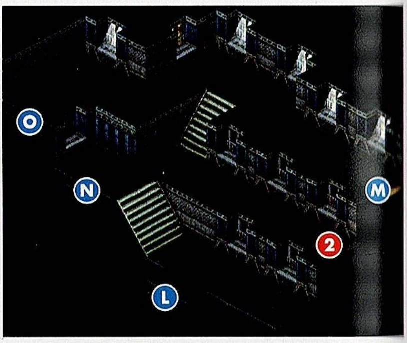
鉄塔にはリカバータンクが出現する。こいつは自分のAPを他人に分け与えるタクレマというスキルを使う。何かと便利なので、覚えておこう。

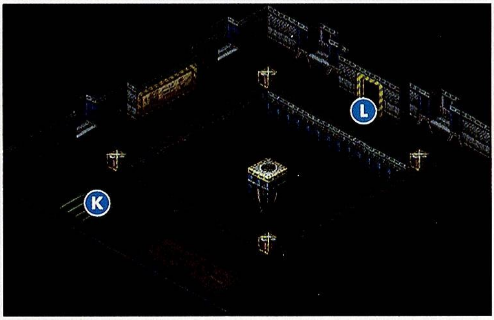


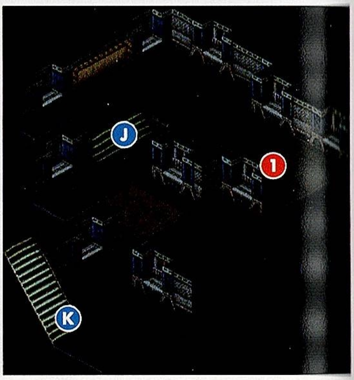
ITEM

1. 4000 Z
2. しっこくの盾
3. スキルインク
4. バルバロッサ







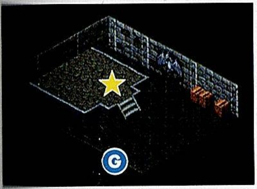


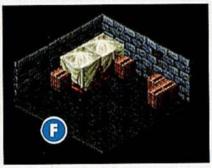
ドラグニール

力を捨てた竜族たちが隠れ住む町。転送装置を使って来ることができる。

ITEM

1. スキルインク（家の中）
2. リッチマード



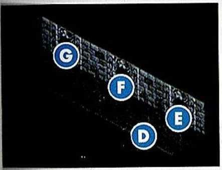


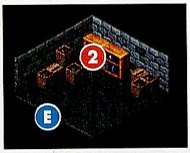
BOSS

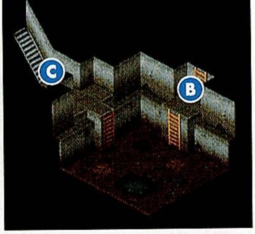
★ エルダードラゴン

師匠

M 竜の神







道具屋

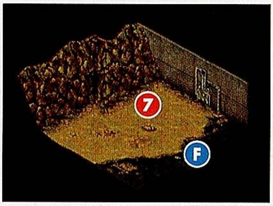
ダマスカスソード	16000 Z
ダマスカスメイル	11000 Z
薬草	10 Z
げんきだま	50 Z
特げんきだま	300 Z
毒けし	12 Z
目薬	20 Z
ばんのう薬	100 Z
気つけ薬	200 Z

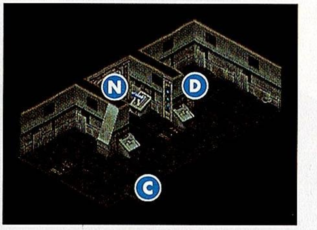
攻略ポイント

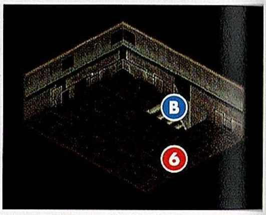
ここでは竜族の長老エルダードラゴンと戦うことになる。厳しい戦いになるので、道具屋でしっかり装備を整えてから挑もう。

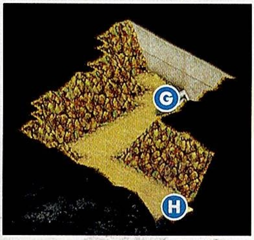
ファクトリー

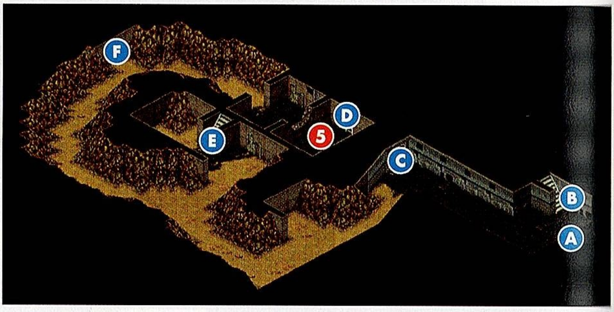
ドラグニールの北にある、工場跡。砂に埋もれた現在も機械が動いている。

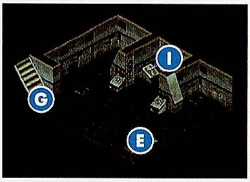


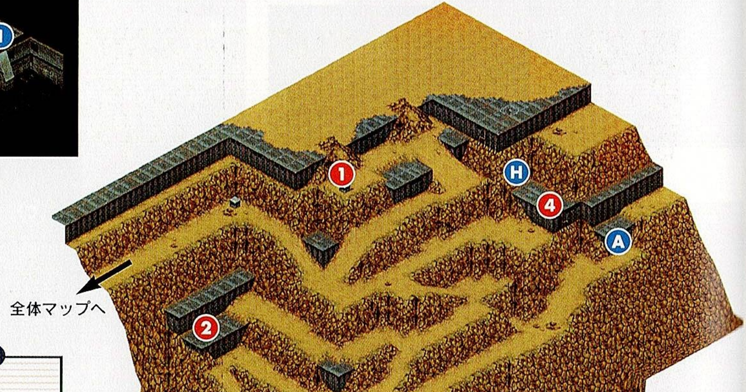






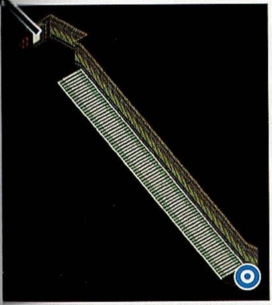


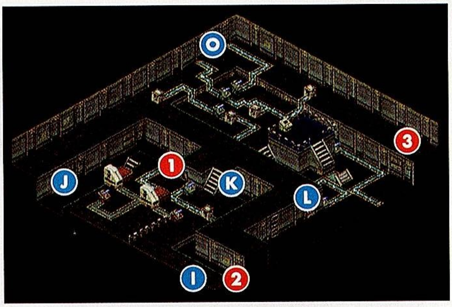




ITEM

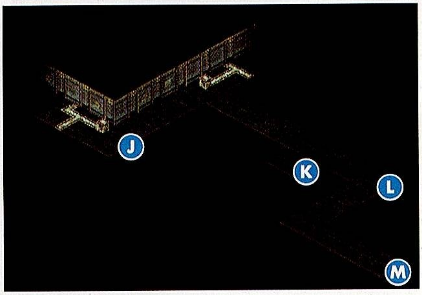
1. 知力の種
2. ジゲンハット
3. スキルインク
4. 魚のお頭
5. ロックブレイカー
6. 気つけ薬
7. びしゃもんのやり

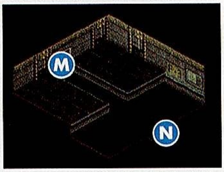




攻略ポイント

Ⓕの壁はモモのバズーカで破壊でき、びしゃもんのやりが入手できる。また、出口から出るには、扉のロックを破壊する必要がある。ロックを破壊することができるのは、モモのバズーカかペコロスの体当たりのみなので、モモをパーティに入れて攻略することをオススメする。



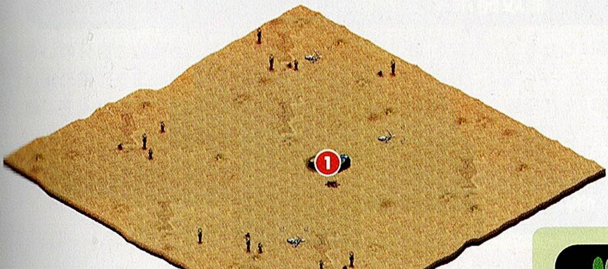


ITEM

1. ノクトゴーグル
2. いだてんのたび
3. たくみのさお

砂漠の入り口

ファクトリーを抜けた先に広がる、広大な砂漠の入り口。



ITEM

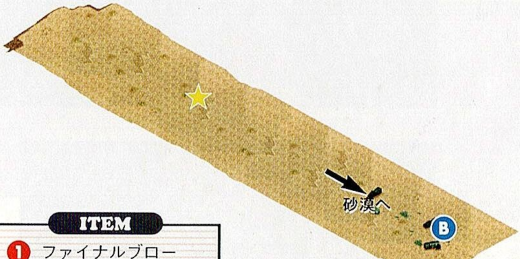
1. みず

攻略ポイント

砂漠の入り口は、砂漠を冒険する準備を整える場所。出発するまえにみずを汲んでいくのを忘れないように注意。

砂漠

無限の広がりを見せる、灼熱の砂漠。
攻略には確かな知識が必要だ。

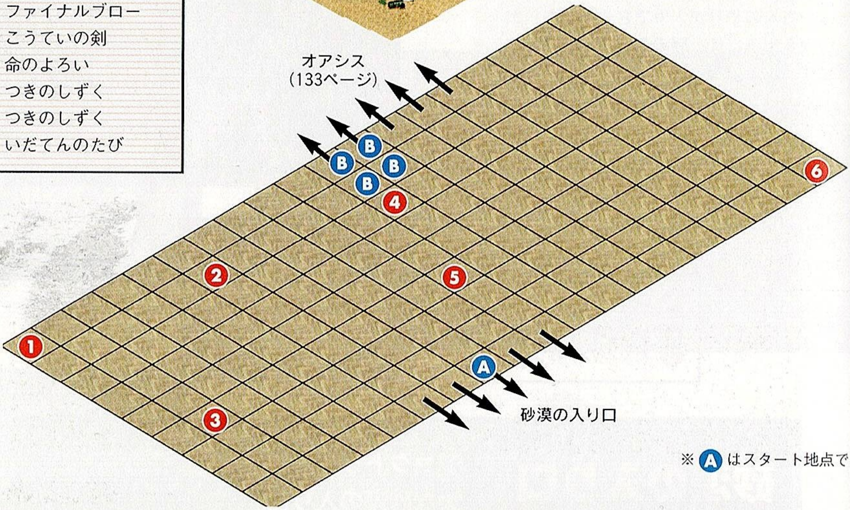


BOSS

★ マンモ

ITEM

1. ファイナルブロー
2. こうていの剣
3. 命のよろい
4. つきのしずく
5. つきのしずく
6. いだてんのたび



※ A はスタート地点です

攻略ポイント

上のマップは砂漠を簡略化して図にしたもの。1マスの大きさは256×256歩。端はループになっているので、いつまで歩いても端にたどり着くことはない。砂漠の移動中は1マスごとに1回ずつ敵と遭遇するので、敵と戦った回数で自分のいる位置を予測しよう。ホイスの説明する砂漠の抜けかただと、まず北に3日歩き、次に東に4日、最後に北に3日ほど移動すると到着する。

▶昼間に移動するとのどがかわきやすいので、移動は夜のみ行なおう

◀アイテムは、所在地のマスで敵と戦闘すれば、マップ上に出現する

オアシス

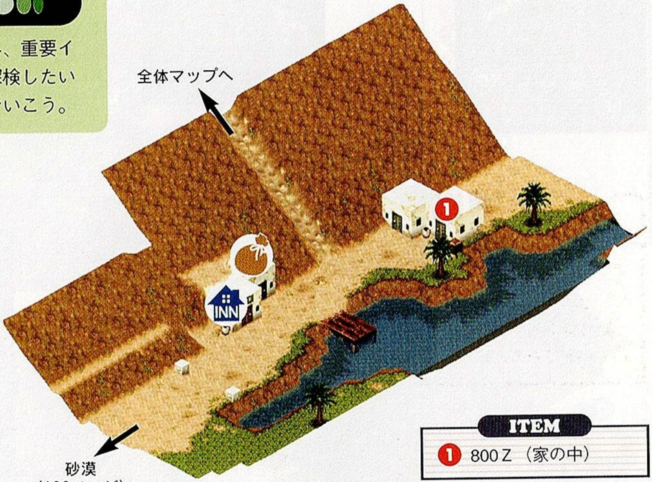
砂漠の民が暮らす小さな村。砂漠を再度探検したいときの拠点になる。

攻略ポイント

到着時に起こるイベント以外、重要イベントはない。砂漠を再度探検したいときは、ここでみずを汲んでいこう。

道具屋

薬草	10 Z
げんきだま	50 Z
毒けし	12 Z
目薬	20 Z
ばんのう薬	100 Z
気つけ薬	200 Z
勇気のベルト	3000 Z
皮のブーツ	3000 Z
ちえのわ	3000 Z
ガッツベルト	3000 Z



ITEM

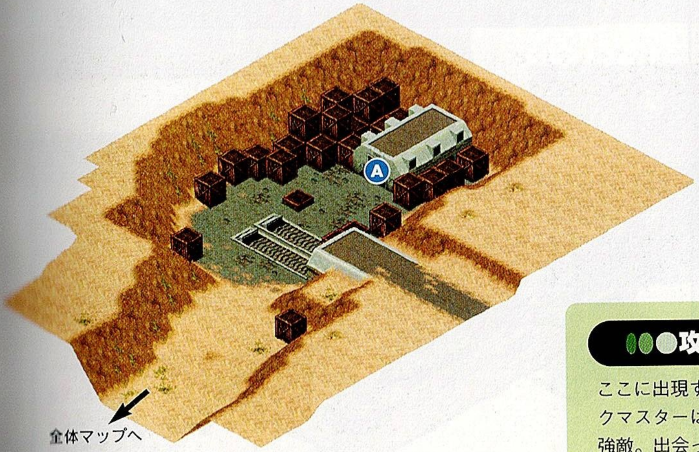
1. 800 Z（家の中）

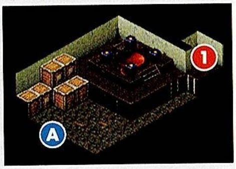
コンテナヤード

オアシスの北にある小さなエリア。転送装置があるので移動の拠点になる。

ITEM

1. ライトジーン



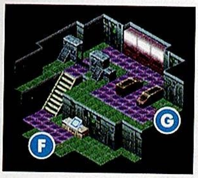


攻略ポイント

ここに出現するバーサーカーとマジックマスターは、ラストボスに匹敵する強敵。出会ったら逃げたほうが無難。

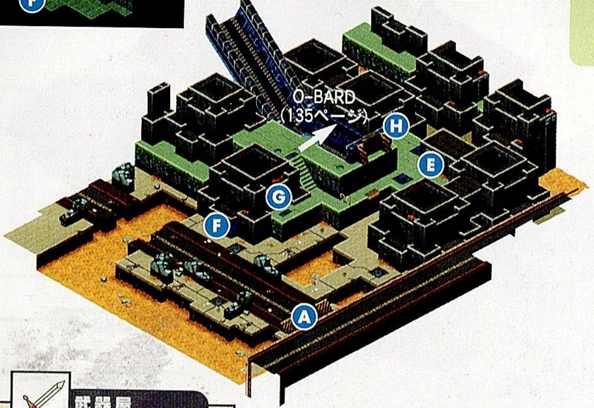
古の都

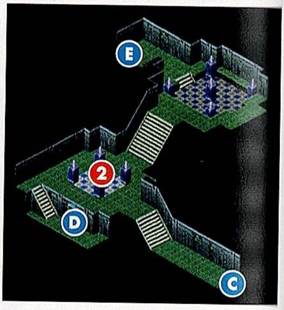
砂に埋もれた古代都市。人間は住んでいないが、ロボットは活動している。

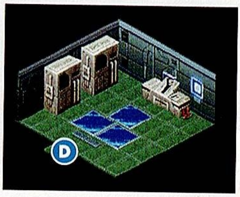


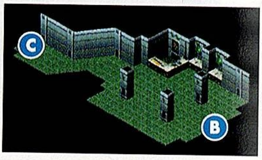
攻略ポイント

買い物ができるのは、この町が最後。購入できる装備は最高級のものなので、最後の戦いに向けて、最強の装備を整えておこう。







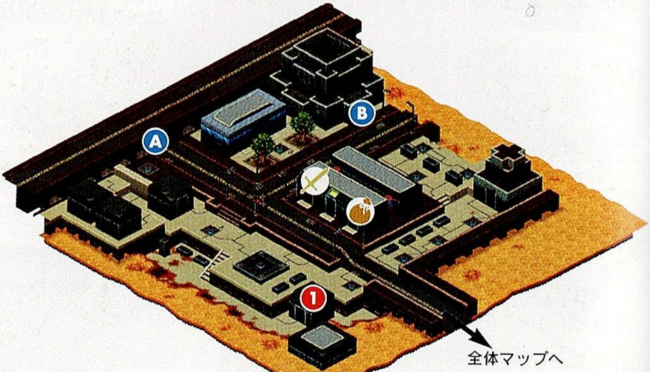


武器屋

ふはいの剣	20000 Z
めぐみのつえ	11000 Z
グングニル	22000 Z
ブラスナックル	11000 Z
アトミックボム	16000 Z
はおうのよろい	18000 Z
フォースアーマー	22000 Z
守りの小手	11000 Z
封魔の盾	18000 Z
たいようのかめん	72000 Z

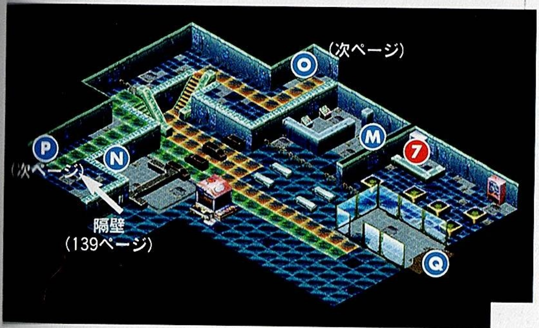
道具屋

薬草	10 Z
げんきだま	50 Z
毒けし	12 Z
目薬	20 Z
ばんのう薬	100 Z
気つけ薬	200 Z
勇気のベルト	3000 Z
皮のブーツ	3000 Z
ちえのわ	3000 Z
ガッツベルト	3000 Z



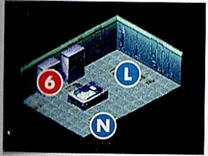
O-BARD

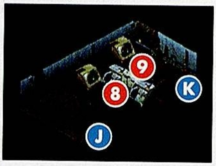
古代のテクノロジーが産んだ宙空ステーション。最後の戦いの舞台だ。

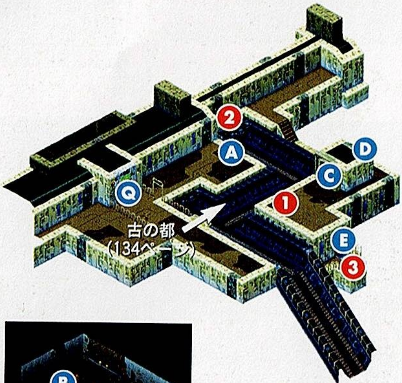


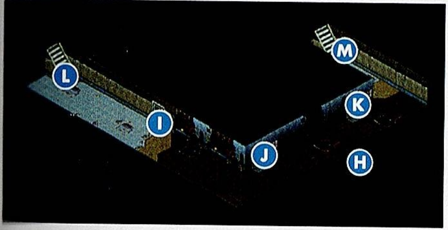
ITEM

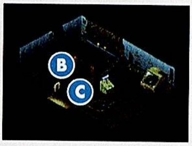
1. 知力の実
2. 命のかけら
3. ヘッドブレイカー
4. 800Z
5. ドメガ爆弾
6. 400Z
7. 命のかけら
8. デモンキラー
9. ひかりのうでわ

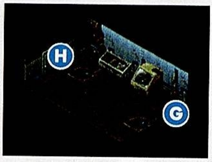


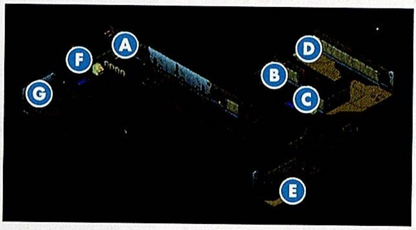


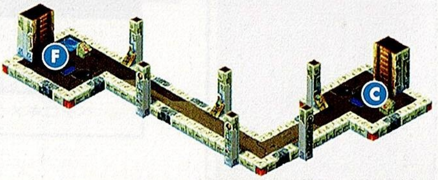








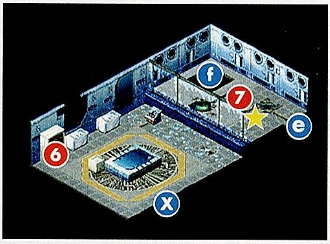


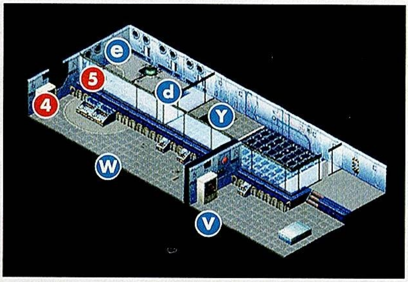


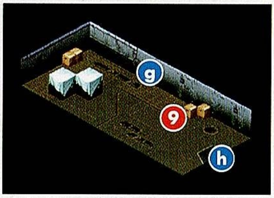
ITEM

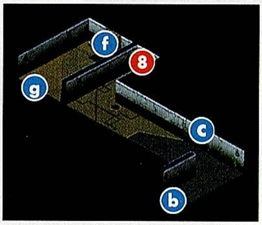
1. ノクトゴーグル
2. いだてんのたび
3. たくみのさお

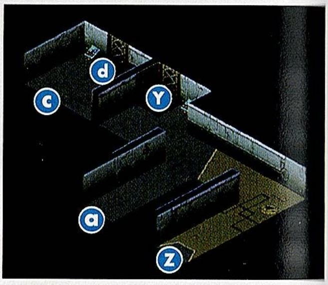
※ C F はエレベーターです

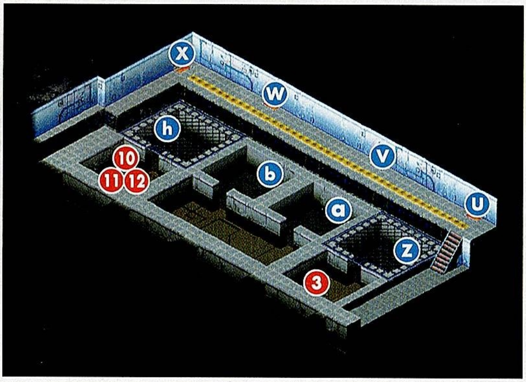


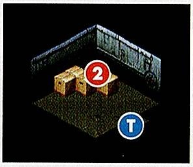


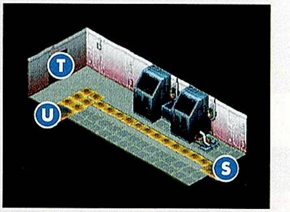


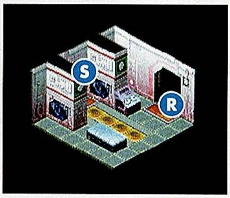


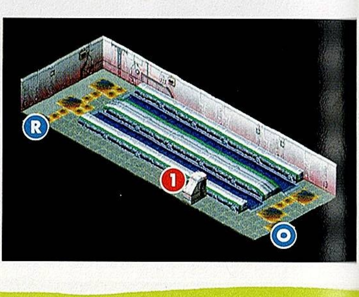












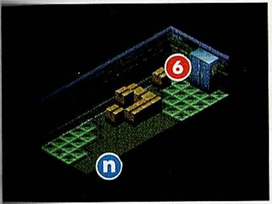
ITEM

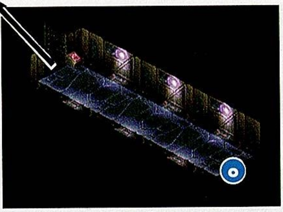
1. 10000Z
2. ホーリーローブ
3. スキルインク
4. 気つけ薬
5. スライサー
6. つばめのす
7. カードキーB
8. リッチマード
9. オレンジシェル
10. きょじんの盾
11. ドラゴンシールド
12. ドラゴンヘルム

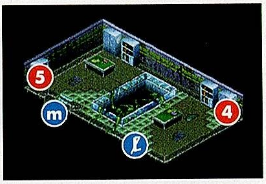
BOSS

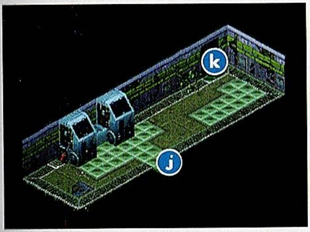
★ ヘテロキメラ

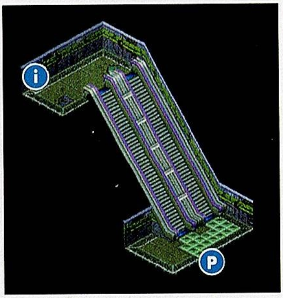
エデン
（138ページ）





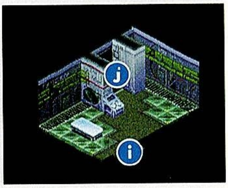






ITEM

1. プロテイン
2. 魔法のかけら
3. ぎんのティアラ
4. とっこう薬
5. 知力の実
6. ドラゴンのやり



エデン・セラピ

ミリアのなかにある人工的な楽園エデンと、心のなかの世界セラピ。

攻略ポイント

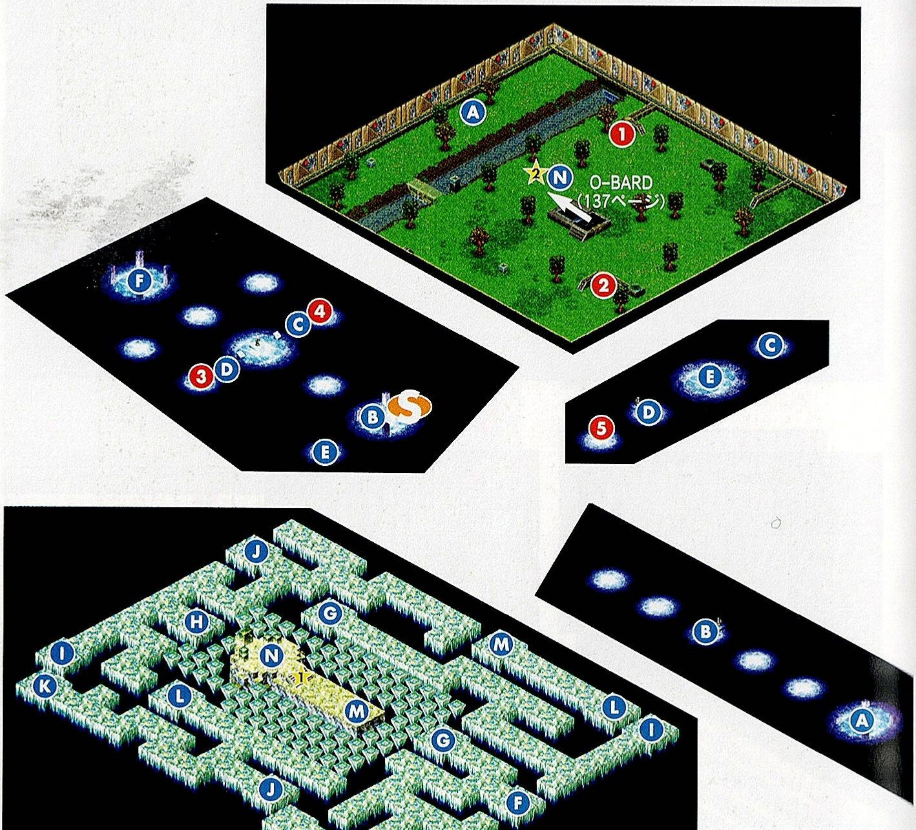
セラピのマップは少し特殊で、マップ間をワープしながら進んでいくようになっている。ボスのヘルライダーを倒すと自動的にドラゴンロード戦に突入するので、２連戦になる点に注意。

BOSS

1. ヘルライダー
2. ドラゴンロード

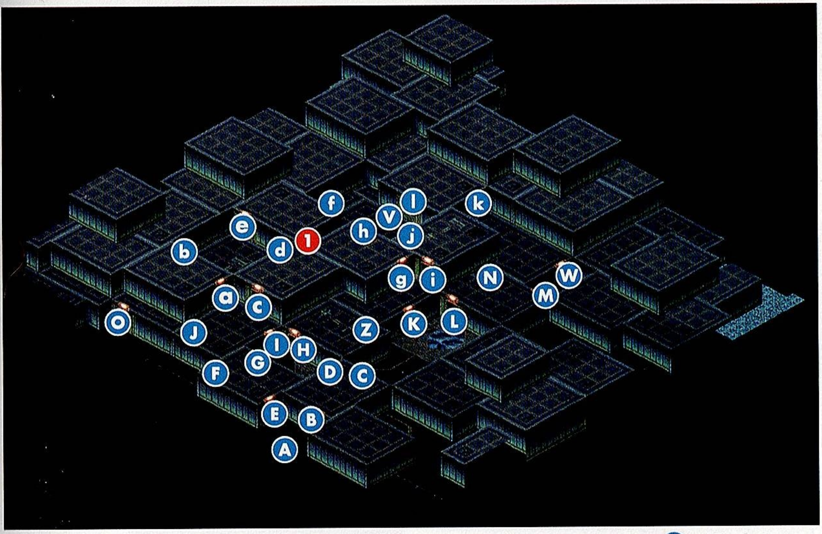
ITEM

1. せいれい石
2. フォースアーマー
3. 時の砂
4. 宝石
5. シャーマンリング



隔壁

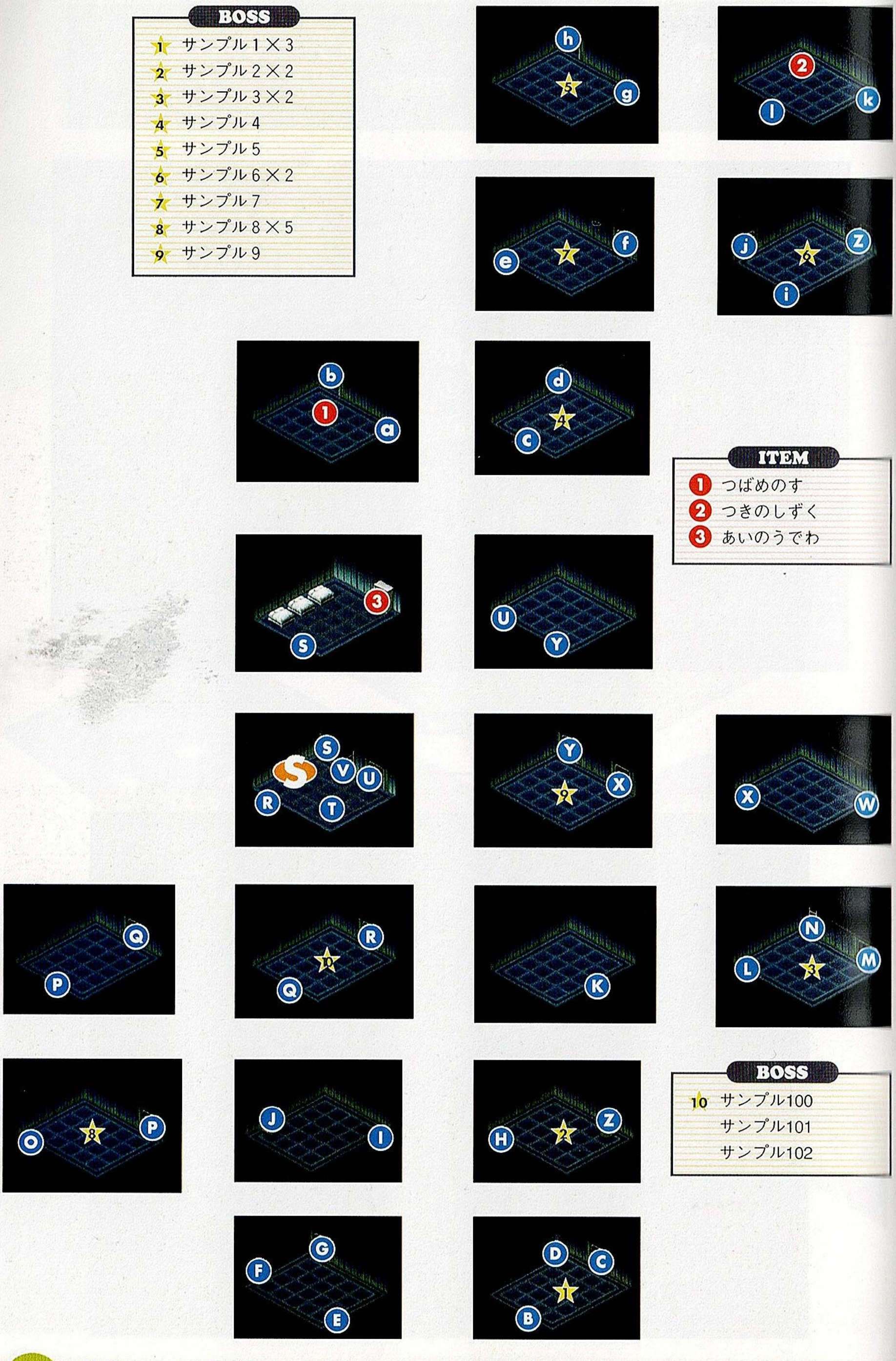
宙空ステーション・ミリアの最深部。
ミリアはこの奥で待っている。



※ A 以外はすべて
次ページへ

ITEM

1 時の砂



BOSS

- 1 サンプル1×3
- 2 サンプル2×2
- 3 サンプル3×2
- 4 サンプル4
- 5 サンプル5
- 6 サンプル6×2
- 7 サンプル7
- 8 サンプル8×5
- 9 サンプル9

ITEM

- 1 つばめのす
- 2 つきのしずく
- 3 あいのうでわ

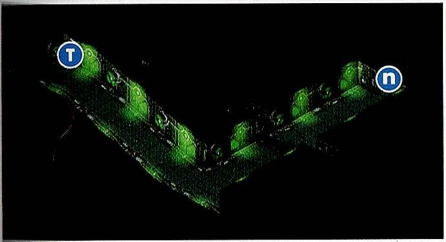
BOSS

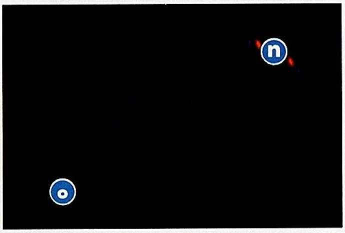
- 10 サンプル100
- サンプル101
- サンプル102

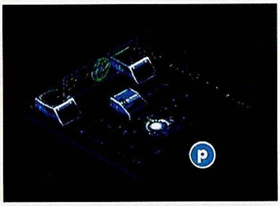
攻略ポイント

ここに出現する敵は今までとは段違いの強さを誇る。最終決戦に向けて十分にレベルアップしておこう。また、コンテナが積み重なった場所では、今までに登場したボスをもとにした実験体が登場する。ここまで来たパーティにとってはもはや敵ではないが、レベルアップにはちょうどいい。

◀オリジナルの実験体もいるが、たいした敵ではない







BOSS

★ ミリア

攻略チャート

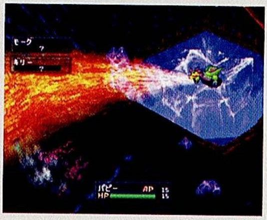
CAPTER CHART

ここからは、攻略に必要なイベントのクリア方法を説明した、攻略チャートを紹介する。ゲーム攻略の手順がわからなくなったときに参照してほしい。

ドラゴンの目覚め

ダウナ鉱山 ▶71ページ

ゲームが始まると、リュウはドラゴンパピーの姿で目覚める。いきなり鉱夫との戦闘が始まるが、プチ・ブレスで攻撃すれば一撃で勝利することができる。鉱夫の死体を調べるとこげたつめを入手できるので、忘れずに拾っておこう。戦闘後は鉱山のいろいろな場所に行くことができるが、あまりうろうろしても戦闘回数が増えるだけ。さっさとクレーンぎしのもとへ向かおう。



◀プチ・ブレスなら戦闘に一撃でカタをつけることができる

クレーンぎしとの戦い

ダウナ鉱山 ▶71ページ

クレーンぎしのところまでたどり着くと、クレーンぎしと大男のコンビと戦うことになる。この戦闘では、攻撃しようとすると何者かの声が聞こえてリュウの動きが止まり、その間にクレーンで殴られてリュウが気絶してしまう。気絶したリュウはオリに入れられて、鉱山から運び出される。なお、鉱夫たちとの戦闘でＨＰがゼロになった場合も同じ結果になる。

◀クレーンぎしとの戦闘はイベント扱いなので絶対に負ける

逃亡・レイとの出会い

シーダの森 ▶72ページ

オリに入れられて輸送されているシーンでは、放っておいてもそのうちオリが揺れて脱出することができるが、十字キーをガチャガチャ動かしてオリを揺らし、通常より早く脱出することもできる。オリを脱出するとシーダの森に到着して、狩りの途中だったレイに拾われる。気絶したままレイの家に連れて行かれたリュウは、不思議な夢を見て目覚める。

▶自分の力でオリを揺らして、さっさと脱出しよう

◀眠っているリュウが見た不思議な夢はどんな意味なのか？

レイ、ティーポとの出会い

シーダの森 ▶72ページ　マクニール村 ▶73ページ

目覚めたリュウは寝間着姿のまま移動することになる。この間は敵が出現しないので、いろいろ歩き回ってアイテムを探そう。探索が終わったらマクニール村へ行くと、レイとティーポと再会することができる。レイとティーポは寝間着姿のリュウを見て、村の武器屋から装備をひとそろえ盗んでくる。リュウの装備が整うと、レイたちはリュウを連れて追い剥ぎに出発する。

◀寝間着姿の間にシーダの森に落ちているアイテムを回収だ

追いはぎ初体験

ウールオル街道 ▶74ページ

追いはぎの仕事場はウールオル街道。気が進まないリュウだったが、ティーポにせかされて初めて追いはぎをすることに。ところが、リュウの初めての獲物は、強者の木こりババデル。追いはぎをするどころか逆に諭されてしまう。木の陰から一部始終を見ていたレイとティーポは、追いはぎから方針を変更し、ババデルの留守宅を狙うことを決めた。

◀強者のババデルにかかっては、追いはぎどころではない

ババデルの家に潜入

シーダの森 ▶72ページ

ババデルの留守を確信したリュウたちは、シーダの森にあるババデルの家に向かう。家にはカギがかかっているので、レイの個人アクションで鍵を開けよう。家に入るとさっそく物色開始。地下室の棚を調べると、ほしにくを発見することができる。ところが予定より早くババデルが帰宅してきたため、全員ババデルに捕まってお仕置きされることになる。

◀家のなかを物色しているうちに、ババデルが帰ってきた

ババデルのお仕置き

シーダの森 ▶72ページ

ババデルのお仕置きとして、レイはひとりでグラウス山へ向かうことになった。残されたリュウとティーポはマキ割りを手伝うことに。ここではティーポが差し出すマキを、タイミング良くリュウの個人アクションで切っていく。剣を振るのが早すぎるとティーポが怪我をするので、マキから手が離れた瞬間を狙うのがポイント。一定数以上マキを割るとババデルから解放される。

◀剣を振るのは早すぎても遅すぎてもダメ。タイミングが命

レイを追ってグラウス山へ

グラウス山ふもと　▶74ページ

ババデルから解放されたリュウたちはレイを追ってグラウス山へ向かう。グラウス山に行く途中にはふもとの山道を抜けなければならないので、マクニール村で装備を整えてから挑戦しよう。グラウス山では毒けしが必要になるので、少し多めに買っていくことを忘れずに。ふたりだともらえる経験値が多いので、ここで少しレベルアップさせてから進むと、この先が楽になる。

◀ふたりのときは3人ときの1.5倍の経験値がもらえる

レイと合流・ぬえ登場

グラウス山　▶75ページ

グラウス山に着いたら、山頂付近にある山小屋を目指そう。山小屋までたどり着くと、レイと再会することができる。小屋では休息をとることができるので、たどり着くまでにＨＰやＡＰを消耗していても大丈夫だ。朝になると最初のボス、ぬえが襲ってくる。小屋から出ると自動的に戦闘になるので、そのまえにフォーメーションの設定など戦闘準備を行なっておこう。

◀レイが山に行かされた理由は、ぬえを退治するためだった

BOSS ▶ ぬえ

ぬえ　HP：210　AP：10

特技：毒撃／ぬえストンピング

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
23	11	11	50

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	―	▲	▲	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2
95	20	1/128	パワーフード	なし

攻略ポイント

ぬえは炎に弱いので、ティーポのパダムが効果的。メガを覚えていれば、かなり楽に戦うことができる。毒撃をくらうと毒を受けるので、早めに毒けしで治療しよう。ＨＰは210もあるが４分の１以下になると逃走するので実際にはそれほど長期戦にはならない。ラーニングできる特技はないので、さっさと倒してしまっていい。

◀毒撃でじわじわとＨＰを奪われるとつらい。早めに回復を

ぬえを追いつめろ

グラウス山 ▶75ページ

リュウたちによって傷を負わされたぬえは、洞窟の奥へと逃げ込む。ぬえの血の跡を追っていくと滝の裏へ逃げ込んだことを突き止められるが、その場所からでは追いかけることができない。滝の裏へ進むには、上流まで行って川に飛び込んで流れていくしかないので、まずは洞窟の奥へと進もう。滝の裏の洞窟にたどり着くと、傷を負ったぬえとの第２ラウンドが始まる。

◀この場所から飛び込むと、滝の裏へ流れ着くことができる

BOSS ▶ ぬえ

ぬえ

HP：290　AP：3

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
23	11	12	2

毒撃
ぬえストンピング
バル

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	―	△	△	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2
95	50	1/64	パワーフード	なし

攻略ポイント

２度目の対決ではＨＰが増えているので、前回より長期戦になるのは必至。ただ攻撃力や弱点は同じなので、とくに戦いかたを変える必要はない。注意点はＨＰが４分の１以下になると使ってくるバル。ぬえの賢さは高くはないが、序盤では致命傷になりうる。与えたダメージを計算しつつ、バルより先にＨＰを回復させるくらいしか有効な対処法はない。

◀ＡＰが低いので、バルが来るのはいちどだけなのが救いだ

春のおとずれ

マクニール村 ▶73ページ

ぬえを倒すと季節は流れ、村は春を迎える。ぬえを倒したことを自慢したくてたまらないティーポは、村へ行こうと発案。ところが、リュウたちが村に出かけると、村人たちに取り囲まれてしまう。そこで村人にぬえを倒したのが自分たちであることを話すと、今までの態度とは一変して口々に感謝の言葉をかけてくれる。ぬえ退治でリュウたちは村人に認められたのだ。

◀ぬえ退治によって村の厄介者から英雄になったリュウたち

ズルスルの依頼

マクニール村 ▶73ページ

村人たちの歓迎が一段落すると、近くに怪しげな男がいる。男の名はズルスル。頼みたいことがあるので、牧場の納屋まで来てほしいと言われる。そこでリュウたちが納屋に行ってみると、マクニールから税金を取り返してきて欲しいと頼まれる。村人から英雄扱いされていい気分になっていたリュウたちは、ふたつ返事でズルスルの頼みを引き受けることにした。

◀武器屋のそばにいるマントを羽織った男がズルスルだ

マクニール邸への入口

マクニール邸 ▶77ページ

リュウたちは夜になるのを待って、マクニール邸への潜入を試みる。マクニール邸は泥棒に悩まされており、つい最近壁を修理したばかり。だが、その修理したての壁が手抜き修理のため、格好の進入口となる。一ヵ所だけ色が違う壁があるので、探してみよう。レイが寄りかかっただけで壁が倒れてしまい、そこから庭へと侵入することができるようになる。

◀寄りかかっただけで倒れるとは、手抜きもはなはだしい

ワイロをわたして警備を突破

マクニール邸 ▶77ページ

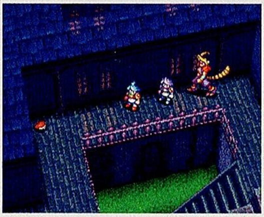
庭へ進むと、いきなり警備兵に見つかってしまう。ところが警備兵は侵入者がリュウたちであることがわかると、あっさりと抵抗をやめてしまう。そのかわり賄賂を50Ｚ請求してくるので、お金を渡して先に進もう。所持金が足りないときは、入り口の近くに泥棒が隠れているので、その男に話しかけてみよう。すると口止め料として50Ｚもらえるぞ。

◀地獄の沙汰も何とやら。争わずに通れるなら50Ｚは安い

なくなったサイフを探せ

マクニール邸 ▶77ページ

庭の奥へ進むと、警備兵がいて通れない場所がある。話を聞くと、どうやらサイフをなくして困っているらしい。サイフは警備兵のすぐ近くの壁の陰に隠れるように落ちている。普通の視点では見えない位置に落ちているので、視点を変更すると見つけやすい。サイフを拾ったら持っていって返してあげると、お礼に道をあけて通してくれる。



◀サイフはここ。見つけにくければ視点を変更しよう

警 備兵をどかせるには？

マクニール邸 ▶77ページ

ランプを持ったパトロール中の警備兵は、一筋縄ではいかない相手。うっかり見つかると、庭から叩き出されてしまう。この警備兵をどかすには、交代の鐘を鳴らすしかない。鐘を鳴らすには、リュウかティーポの個人アクションで鐘を叩けばよい。鐘に1番近い場所にいる警備兵が交代の時間と勘違いして、帰ってしまう。その隙をついて、庭の奥へと侵入しよう。

◀鐘を叩けば音が鳴る。個人アクションの意外な使いどころ

BOSS ▶ ポイチ

ポイチ	HP：260	AP：0								
攻撃力	防御力	素早さ	賢さ							
32	15	12	50							
炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	ー	○	○	▲
経験値	所持金	お宝1		お宝2						
55	10	1/8	げんきだま	なし						

かみつき

攻略ポイント

攻撃力が高く、かみつきで防御力を下げにくるので、大ダメージを受けやすい。シフトをスクラムにして全体の防御力をアップさせて戦うと効果的。かみつきはラーニングできるが、無理にラーニングしておく必要はない。とくに弱点はないので、それぞれのキャラクターで最大ダメージを与えることができる攻撃方法をとろう。

◀余裕があればぶんどりでげんきだまを入手しておきたい

二 ワトリ小屋に入るには？

マクニール邸 ▶77ページ

庭の奥にあるニワトリ小屋の前には、警備兵が立っている。この警備兵は召使いのアンナちゃんが気になっているらしく、警備もなんとなく上の空。アンナちゃんは庭の植え込みの陰にいるので、いちど会話したあとで警備兵に居場所を教えてあげよう。すると警備をほったらかしにしてアンナちゃんと遊びに行ってしまうので、ニワトリ小屋に入ることができるようになる。

◀マクニール邸の警備兵は、いい加減な連中が多い

BOSS ▶ヒヨちゃん

ヒヨちゃん

HP：280　AP：50

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
30	13	13	10

ジャンプ
たまご

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	ー	▲	△	△

経験値	所持金	お宝1		お宝2
85	0	1/64	命のかけら	なし

攻略ポイント

特技のたまごをくらうと、防御力がゼロになったうえに5ターンも攻撃不能になってしまう。防ぐ方法はないので、失敗することを祈るしかない。最前の方法は、ヒヨちゃんを速攻で倒してしまうこと。炎に弱いので、ティーポにメガを唱えさせると絶大な効果をあげる。また、庭に落ちている必殺の炎を使うのも有効な手段だ。

◀攻撃の中核をなすのはメガ。APがなくなるまで唱えよう

マクニール邸内へ潜入

マクニール邸　▶77ページ

ヒヨちゃんを倒すと、小屋からニワトリが一斉に逃げ出して庭中が大騒ぎになる。リュウたちはこの混乱に乗じて邸内への潜入を試みるが、玄関前はがっちり固められてしまっていた。レイは自分がオトリになって警備を引きつけているうちに、リュウとティーポが邸内に潜入するという作戦を立てる。この作戦が成功し、リュウとティーポは邸内に潜入した。

◀レイが警備を引きつけているうちに、玄関に飛び込む

★★★ 邸内攻略のポイント ★★★

邸内の向かって右側の扉に入ると、休息ができるベッドのある部屋に行くことができる。ポイチ、ヒヨちゃんと続いたボス戦の消耗を回復するためにも、まず休息をとるべき。その後も屋根に出るまでには全部で4回のボス戦があるので、この部屋を拠点にしてこまめに休息しながら攻略を進めよう。じっくり攻略することによって戦闘回数も増え、レベルアップもできるので一石二鳥だ。

◀休息とセーブができる便利な場所。しばらくはここが拠点

BOSS ▶トラスト

トラスト HP：115 AP：25

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
28	13	10	10

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	◎	D	○	―	×	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2
32	8	1/128	魔法のかけら	なし

ネムリィ

攻略ポイント

玄関ホールに出現する。ネムリィでまず眠らせてから攻撃してくる。ネムリィを防ぐ方法はないので、かからないことを祈ろう。聖属性に弱いので、リリフでもダメージを与えることができる。また、ここへ来るまえにマニーロのトレードショップでぎんのナイフを入手していれば、かなり楽に戦える。とくに弱点というわけではないが、メガも効果的。

◀リリフを攻撃呪文として使う。武器が弱い場合には有効だ

BOSS ▶カッセン

カッセン HP：62 AP：35

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
27	23	7	400

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	◎	D	○	―	△	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2
37	20	1/128	魔法のかけら	なし

レクタ
マレクタ

攻略ポイント

テラスに出現する。普段はマレクタ、ＨＰが減るとレクタで攻撃してくる嫌らしい敵。トラストと同じく聖属性に弱いので、攻略法はほぼ同じ。防御力が高いので、通常攻撃よりは魔法攻撃のほうがダメージを与えやすい。早めに倒さないとどんどんＡＰとＨＰを吸い取られていくので、呪文を出し惜しみしてもかえって消耗させられるので注意。

◀ＨＰはトラストより低い。メガ２発でほぼ倒せる

BOSS ▶ カルテル

カルテル HP：145 AP：3

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
27	16	8	15

ディル
ストール
ダール

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	◎	D	○	－	△	－

経験値	所持金	お宝1		お宝2
35	4	1/128	魔法のかけら	なし

攻略ポイント

テラスの奥の部屋に出現する。３種類の補助魔法でプレイヤーを弱らせてから攻撃してくる。最初の３ターンは補助魔法をかけるだけで攻撃してこないので、その間に速攻をかけて倒してしまうとよい。マクニール邸のほかのボスと同じく聖属性に弱いので、リリフやぎんのナイフで攻撃すると効果的。ティーポにはメガを唱えさせてガンガン攻撃しよう。

◀補助魔法はいやらしいが、たいした影響はない

BOSS ▶ ドクセン

ドクセン HP：140 AP：20

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
29	18	11	2

パダム
レイガ
リリフ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
△	△	△	△	△	◎	D	○	－	△	－

経験値	所持金	お宝1		お宝2
46	24	1/128	魔法のかけら	なし

攻略ポイント

厨房の奥にある部屋に出現する。通常攻撃には反撃、炎の魔法にはパダム、氷の魔法にはレイガ、回復魔法にはリリフを返してくる。リリフをかけるとリリフが返ってくるので、自分は回復しつつ、相手にはダメージを与えられる。ぎんのナイフで攻撃しても同じことが起こるので、倒すのは楽。聖属性以外の魔法には強いので、メガは効率が悪い。

◀弱点が分かっていれば、これほど楽なボスもいない

レイと再会

マクニール邸　▶77ページ

マクニール家の亡霊たちを倒して屋根にたどり着いたら、まずはかぎなわを探そう。かぎなわは屋根の北のほうに落ちている。かぎなわを見つけるとレイが現れ、かぎなわを使って反対側の屋根に渡ることができるようになる。反対側の屋根の上にはアイテムがいくつか落ちているので忘れずに回収しておこう。すべて回収し終わったら、ボスのコンガーマリトに挑もう。

◀かぎなわは屋根の上から滑り落ちながら入手する

BOSS ▶ コンガーマリト

コンガーマリト　HP：520　AP：55

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
35	14	10	65

ネムリィ	レイガ
パダム	アストラルワープ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	◎	D	○	×	―	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
210	200	1/32	魔法のかけら		なし

攻略ポイント

今までのボスの集合体で、同じ技をいくつか使う。ＨＰが少なくなるごとにアストラルワープを使う確率が高くなっていくので、弱らせてからは慎重に戦おう。シフトをスクラムにしておけば、かなり危険を避けることができる。弱点は、ほかのボスたちと同じく聖属性。ＨＰが極端に多いので長期戦になるが、こまめに回復しながらじっくり戦おう。

◀ティーポはやはりメガ。ＡＰがなくなるまで唱え続けよう

バデルの忠告

牧場　▶73ページ

激戦の末マクニールから税金を取り返したリュウたちは、村人たちに税金を配って回った。しかし、村人たちは誰も好意を受け取らず、すべてマクニールに返してしまう。どうもおかしいと感じたレイはズルスルに詰め寄るが、ズルスルは納屋で話そうと言ったまま逃亡してしまう。納屋にはかわりにババデルが現れ、しばらくは隠れ家でおとなしくしているよう忠告してくれる。

◀ズルスルはリュウたちを利用して、さっさと逃げてしまう

マクニールの復讐

レイの隠れ家　▶80ページ

リュウたちはババデルの忠告に従って隠れ家に戻るが、マクニールの手はすでに隠れ家にも回っていた。燃えさかる隠れ家に呆然とするリュウたちの前に、マクニールが雇った刺客のバリオとサントが現れる。リュウたちはバリオとサントに挑むが、圧倒的な実力差にあえなく全滅してしまう。気絶したリュウがババデルの家で目覚めたとき、レイとティーポの姿はなかった。

▶バリオとサントの圧倒的な力の前に、勝ち目はない

◀目覚めたリュウはまたひとりぼっちに戻ってしまった

馬兄弟との再会

モーランジ山　▶80ページ

ひとりになったリュウはババデルに別れを告げてウインディアへと向かう。ところが道中、モーランジ山でバリオとサントの馬兄弟に出くわしてしまう。殺したはずのリュウが生きていることに驚いた馬兄弟はリュウの背中に剣を突き刺すが、ドラゴンの血によってリュウはまたも命をとりとめる。変身したリュウを捕らえた馬兄弟は、儲け話を狙ってウインディアへと向かった。

▶殺したはずのリュウを目の前にして、驚愕するサント

◀眠っていたドラゴンの血が目覚め、復活するリュウ

牢屋での事件

ウインディア城・地下　▶81ページ

馬兄弟は国王にリュウを渡して報酬をもらうつもりだったが、オリにかけた覆いを取ると、すでにリュウは人間の姿に戻っていた。激怒した王は、馬兄弟とリュウを詐欺師として捕らえ地下牢に投獄する。王の隣で一部始終を見ていた王女ニーナはリュウを哀れに思い、リュウを救おうと地下牢に出向く。ところが馬兄弟はニーナをだまし、脱獄してニーナを連れ去ってしまう。

▶馬兄弟にだまされて牢屋を開け、誘拐されてしまうニーナ

◀ニーナを助けるために、体当たりして牢を破ろう

BOSS ▶バリオ&サント

バリオ

HP：200 AP：500

ババル

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
65	15	10	50

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	―	―	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
85	180	1/256	プロテイン	1/1	ラメラーアーマー

サント

HP：180 AP：50

なし

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
70	20	8	1

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	―	―	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
25	4	1/256	命のかけら	1/1	ブロードソード

攻略ポイント

この戦闘からリュウはフレイムのジーンに目覚めているので、竜変身を行なうことができる。ただし、ブレス攻撃をするにはニーナを攻撃して目覚めさせ、戦闘から離脱させる必要がある。バリオかサントのＨＰをある程度減らすと、ふたりそろって逃亡する。なお、この戦闘は勝っても負けても結果は同じ。負けても最大ＨＰは減らないので気楽に戦おう。

◀この戦いに勝つには、かなりのレベルが必要になる

ニーナの仲間入り

ウインディア城・地下 ▶81ページ

馬兄弟を追い払うと、隠れていたニーナが出てきてリュウにお礼を言う。ここからニーナが冒険に同行することになる。仲間になりたての状態のニーナはＨＰが低く、すぐに戦闘不能になる。シフトを利用してかばってやる必要があるだろう。最初からせいれい石を装備しているが、どうせすぐになくなってしまう。もったいないので、あらかじめ外しておくほうが得策だ。

◀魔法は強力だが肉弾戦は苦手。うまく守ってやろう

地下墓地からの脱出

ウインディア城・地下 ▶81ページ

地下墓地には７枚の石板があり、それぞれふたつのスイッチがついている。アイテムが欲しい場合はすべての石板で緑のスイッチを押したあと、北西の石板の緑のスイッチを押す。するとひかりのうでわを入手できる。また、南西の隅にある石板には７つの質問が書いてある。質問の正解はほかの石板の赤のスイッチに書いてある言葉で、すべて正解すると地下墓地から脱出することができる。

◀赤のスイッチを押すと、その場で落とし穴が発動するので注意しよう

キーワード一覧

赤	緑
のぼって	おちる
私は	あなたは
ある	ない
見る	かくされた
下	上
こちら	そちら

◀この石板に書いてある質問に全問正解すると地下墓地からの脱出路が開ける

かくれんぼ兄弟を探せ

ウインディア ▶82ページ

地下墓地を脱出するとウインディアの城下町に出る。リュウは行方不明のレイとティーポの噂を集めるため、ニーナの提案に従って噴水の周りで遊んでいる子供たちに話を聞いてみる。すると勘違いした子供たちと、かくれんぼをするハメに。子供たちの隠れ場所は下の写真で説明しているので、参照してほしい。全員見つけると子供の泥棒の噂を聞くことができる。子供たちの話によると、泥棒は街道のほうへ逃げていったらしい。急いで追いかけよう。

▶ドーピング屋の前にある植え込みの陰に隠れている男の子

◀カフェの端に立っている街灯の陰に隠れている男の子

▶道具屋と武器屋の並びの西の壁の陰に隠れている女の子

◀道具屋と武器屋の並びの東に隠れている女の子

馬兄弟の待ち伏せ

エッグノック街道 ▶85ページ

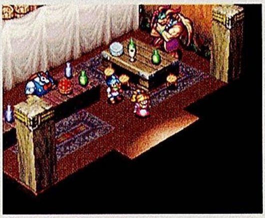
リュウたちは子供の噂をたどって、エッグノック街道へ行く。街道で小屋を発見したニーナは、そこで話を聞いてみようと提案する。そこで小屋のなかに入ると、外からニーナの悲鳴が聞こえてくる。急いで外に戻ってみると、そこには馬兄弟の姿があった。ニーナを人質に取られたリュウは抵抗できずに捕らえられ、闘都へと連れて行かれることになった。

◀またもや馬兄弟に捕らえられてしまったリュウ

酒場からの脱出

闘都 ▶85ページ

闘都についたリュウたちは、ファールの酒場に監禁される。馬兄弟はファールに見張りを頼んだあと、どこかへ行ってしまう。残されたリュウたちは酔っぱらっているファールを見て、酒場からの脱出を計画。脱出中にファールに見つかってしまうものの、なんとかごまかして脱出に成功する。馬兄弟の手から逃れるため、闘都を出たリュウたちはボウモウ山へと向かう。



◀ファールの目を盗んで、大胆にも正面から脱出に成功

メイソンの裏切り

ボウモウ山 ▶86ページ

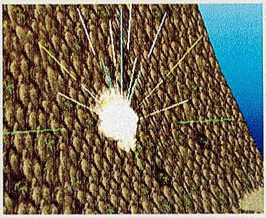
ボウモウ山を登っていくと、頂上に小屋がある。小屋の責任者であるメイソンに追われている事情を話すと、こころよく泊めてくれる。だが、翌朝目覚めるとドアに鍵がかけられていて部屋から出られない。そして小屋にはサントの姿があった。メイソンは馬兄弟の名を聞いて関わり合いになることを恐れ、リュウたちを馬兄弟に引き渡すつもりだったのだ。

◀メイソンは馬兄弟を恐れ、リュウたちを売り渡した

サントの追跡を振りきれ！

ボウモウ山 ▶86ページ

サントの声に焦ったリュウたちは、リフトを動かして隣の山へ逃亡する。ところが、山の出口は封鎖されており、後を追ってきたサントに崖の上に追いつめられてしまう。リュウたちは意を決して崖から飛び降り、サントの追撃を振りきる賭けに出た。非常に危険な賭けだったが、リュウのドラゴンの血が目覚め、ニーナをかばいながら転落。ひとまず逃げきることに成功する。



◀リュウのドラゴンの血が、絶体絶命のピンチを救った

塔に到着

モモの塔 ▶88ページ

ボウモウ山を下山したリュウたちは、巨大な塔に到着する。ニーナは馬兄弟の追っ手を逃れるために塔でかくまってもらおうと考え、塔の奥へと進んでいく。塔に来たばかりのころは塔の探索はふたりで行なうことになるので、少々戦力不足。最初は塔の入り口にある道具屋を拠点にして、レベルアップしながら装備を整え、ゆっくり攻略していこう。

◀ニーナはＨＰが低い。まずは防具を揃えて危険を減らそう

★★★ ミニゲーム・池に沈む宝箱 ★★★

塔の入り口近くの部屋には、巨大なクリスタルが設置されている。このクリスタルにニーナの個人アクションで魔力をぶつけると、タイマーカウントが始まる。カウントが始まったら、外にある池の四隅に設置された４つのクリスタルにも同じように魔力をぶつけていこう。カウントが終了する前に４つのクリスタルに魔力をぶつけると、池の水が引いてなかにある宝箱を開けることができるようになる。宝箱の中身は残りのカウント数によって変化する。タイムアタックは何度でも可能。

クリアタイムに応じてもらえる宝箱の中身

残りタイム	宝箱の中身
６秒以上	ひょうがのゆびわ
５秒以上、６秒未満	知力の実
６秒未満	純げんきだま

◀ひょうがのゆびわは非常に役に立つので、かならず入手していこう

◀あせらず慎重に魔力をぶつけていこう。外れると大きなタイムロスになる

モモとの出会い

モモの塔 ▶88ページ

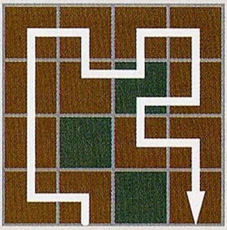
塔の奥へと進んでいくと、突然部屋から轟音が聞こえてくる。なかを確認してみると、この塔の住人モモと出会う。モモに追われている事情を話すと、ウインディアまで連れていくことを約束してくれ、パーティの仲間に加わる。ところが喜びもつかの間、馬兄弟の追っ手はすでに塔まで来ていた。リュウたちは最上階にあるという逃げ道を求め、塔を登り続けることにした。

◀女学者モモ。ちょっとマイペースだが心強い仲間だ

塔 のしかけ攻略1：パネルキー

モモの塔 ▶88ページ

モモが仲間に加わった部屋の隣には、パネルキーがある。パネルキーはすべてのパネルの色を同じにすると、部屋のロックが解除される仕組みになっている。右にクリアの一例を記載しておくので、参考にしてほしい。ちなみにパネルキーの部屋の奥にはフレイムゴーストとアイスゴーストというモモ専用の強力な武器があるので、絶対に入手していきたい。



塔 のしかけ攻略2：回転キューブ

モモの塔 ▶88ページ

パネルキーの部屋からさらに塔を登っていくと、回転するキューブが5個設置された部屋に出る。この部屋には落とし穴があり、パズルを解かないと先に進むことができない仕組みになっている。パズルの内容は、部屋の奥に設置されたキューブと同じものを見つけ出し、キューブの下のボタンを押すというもの。同じキューブは4個のうち2個。しっかりチェックしよう。

◀正解は向かって右から1番目と3番目のキューブだ

塔 のしかけ攻略3：魔力フローター

モモの塔 ▶88ページ

回転キューブの次に待ちかまえている仕掛けは魔力フローター。これはクリスタルに魔力を注いだ回数によって移動距離が異なる、移動する床。もちろん魔力はニーナの個人アクションによって注ぎ込まれる。先に進むだけなら10回ほど魔力を注げばいいが、途中にあるアイテムが欲しい場合は魔力を調節する必要がある。1回で進む距離を覚えて、うまく調整しよう。

◀アイテムが欲しい場合は、2回か6回注ぎ込むといい

塔 のしかけ攻略4：クリスタルレーザー

モモの塔 ▶88ページ

最後の仕掛けはクリスタルレーザー。クリスタルに魔力をぶつけると、レーザーが出力される位置が変わる仕組みになっている。この仕掛けを作動させるのもニーナの個人アクション。レーザーに触るとダメージを受けてしまうので、リーダーチェンジなどで仲間を一カ所にまとめてからレーザーの出力を切り換えよう。なお、レーザーのダメージで死ぬことはない。

◀レーザーの出力位置を覚えて、仲間をまとめながら進もう

最上階から脱出

モモの塔 ▶88ページ　墜落現場 ▶90ページ

塔の最上階は、モモの父親の研究施設だった場所。机の裏に秘密のスイッチがあるので押してみると、部屋の中央からロケットが出現する。逃げ道とはロケットのことだったのだ。さっそくロケットにつかまって脱出を図る。ところがロケットの定員は１名で定員オーバー、おまけに塔の天井を開くのを忘れたため、いくらも飛ばないうちにロケットは不時着してしまう。

◀秘密のスイッチを押すと本棚の下からロケットが出現する

茶屋で休息

茶屋 ▶91ページ　プラント ▶91ページ

どうにか塔を脱出したリュウたちが茶屋で休憩をとっていると、実験プラントの責任者のペレット所長が現れ、モモにプラントに来て欲しいという。プラントで話を聞いてみると、どうやらプラントのゴミ捨て場で変異体が生まれて処分方法に困っているらしい。モモは自分の父親が手がけていた研究ということもあって、変異体の始末を引き受ける。

◀ペレット所長はモモに変異体の調査と始末を依頼してくる

BOSS ▶ミュートプラント

ミュートプラント　HP：500　AP：5000

スイートブレス
毒ブレス

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
73	22	13	45

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	－	×	－	－

経験値	所持金	お宝１	お宝２
600	300	なし	なし

攻略ポイント

ターン終了時に最大ＨＰの２分の１の量を回復するので、まずは回復を止めなければならない。通常攻撃なら数発、炎の攻撃なら１発当てれば回復能力を止めることができる。弱点は炎なので、モモはフレイムゴーストを装備して戦おう。リュウはフレイムのジーンを利用して、ファイアクローを使用できるドラゴンに変身して戦うと効果的だ。

◀弱点を徹底して攻撃すれば、さほど苦労しないで倒せる

ペコロス誕生！

ゴミすて場 ▶92ページ

　ミュートプラントを倒すと、ミュートプラント自身が自分の体を溶岩の中に放り込んで始末してくれるように頼んでくる。リュウはベルトコンベアを使って、ミュートプラントを溶岩のなかに放り込む。すると突然、溶岩の中から球根のような変異体が飛び出してくる。変異体はタマネギに似ていることからニーナによってペコロスと命名され、パーティの仲間に加わった。

◀ミュートプラントの体から生まれた変異体ペコロス

所長の悪巧み

プラント ▶91ページ

　ミュートプラントを始末してプラントに帰ると、ペレット所長にお礼を言われる。リュウたちが別れを告げてウインディアに向かおうとすると、所長がウインディアまで安全に送ってくれるという。ところが、これは変異体の秘密を闇に葬るため、所長が計画したワナだった。リュウたちはそのまま馬兄弟に引き渡され、再び闘都に戻されることになってしまう。

◀荷馬車の中に隠れたリュウたちは馬兄弟に捕まってしまう

大武会出場決定！！

闘技場 ▶94ページ

　またまた馬兄弟に捕まってしまったリュウたちは、優勝すれば自由になるという約束で大武会に出場することになった。ただし逃亡を防ぐため、モモかペコロスのどちらかひとりを人質として取られてしまう。人質はいつでも交換することができるので、適当に決めておいてもかまわない。いつ戦うかはプレイヤーの自由なので、しっかり準備をしてから大武会に挑戦しよう。

◀残された道は大武会で優勝して、自由を勝ち取るしかない

★★★ 大武会に挑戦するまえに… ★★★

大武会では、全部で3試合戦うことになる。試合は控え室に行かないと始まらないので、十分に準備が整うまで好きなだけ時間をとることができる。闘都の外に出て、レベルアップしてくるのも自由だ。また、捕らえられている人質は、馬兄弟に言えばいつでも交換することができる。作戦の変更などでパーティのメンバーを変えたくなっても心配することはない。

◀大武会の相手は強敵揃い。戦闘準備はしっかりしておこう

BOSS ▶ パトリオチーム

クロー

HP：220　AP：40

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
68	25	17	100

めつぶし
ダブルヒット

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	△	○

経験値	所持金	お宝 1		お宝 2	
150	200	1/8	ぎんのナイフ	1/32	いだてんのたび

カウワー

HP：200　AP：100

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
67	32	11	75

カテクト　シェーザ
ハサート　リリフ
レイガ　アプリフ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	△	○

経験値	所持金	お宝 1		お宝 2
165	70	1/32	ゆめのイヤリング	なし

パトリオ

HP：350　AP：30

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
64	18	12	30

夢氷撃

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	×	―	―

経験値	所持金	お宝 1		お宝 2	
200	120	1/8	スケイルアーマー	1/8	クレイモア

ドダイ 1／ドダイ 2　HP：2000／1500　経験値：3000／500

防御力	炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
30／12	―	◎	○	○	○	○	○	―	○	―	―

攻略ポイント

1回戦はパーティの代表者の1体1の勝ち抜き戦になる。相手のパーティを全滅させるか、相手のドダイを倒すと勝利。ドダイのダメージは代表者が交代しても蓄積されたままなので、3人がかりでドダイを倒す戦法が有効だ。自分のドダイが受けたダメージは純げんきだまで回復させよう。

◀ドダイが沈んできたら危険信号。アイテムで回復させよう

BOSS ▶エミタイチーム

エミタイ

HP：600　AP：0

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
55	35	10	2

なし

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	×	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
400	300	1/2	まどうしのローブ	1/2	マジシャンロッド

マッスルゴーレム

HP：750　AP：0

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
68	10	10	3

くうきうち

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	―	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
100	20	1/32	命のかけら	なし	

攻略ポイント

２回戦はエミタイとマッスルゴーレム２匹が相手になる。この戦いではいっさいの魔法が使用できないので、ＨＰの回復はアイテムを使って行なうことになる。なお、竜変身は魔法扱いではないので、リュウはドラゴンに変身して戦おう。マッスルゴーレムにはとくに弱点はなく、純粋に力と力のぶつかり合いになる。回復アイテムの量が勝敗をわけるので、しっかり買い揃えておこう。

◀エミタイは防御し続けるだけなので、ゴーレムから倒そう

決勝・ガーランド戦！！

闘技場 ▶94ページ

決勝の相手はガーランド。決勝はリュウとガーランドの一騎討ちになる。ガーランドは10ターン戦い続けると、パワーアップして本気で攻撃してくるようになる。このシーンでのガーランドはＨＰが無限なので、いくらダメージを与えても絶対に倒すことができない。本気を出すまで戦闘を長引かせる必要はないので、面倒なら自分自身を攻撃してさっさと負けてしまおう。

◀決勝の相手は、前回の大武会のチャンピオン、ガーランド

馬兄弟からの解放

闘技場 ▶94ページ

大武会に優勝したガーランドは、優勝者の望みとしてリュウたちの解放を望む。大事な金づるを失うことになる馬兄弟は反発するが、ガーランドの迫力に押されてしぶしぶ承諾することに。ガーランドは解放した礼として、リュウに自分と一緒に天使の塔へ来るように伝えて去ってしまった。ようやく馬兄弟から解放されたリュウたちは、とりあえずウインディアへと出発する。

◀ガーランドの迫力の前に、さすがの馬兄弟もかたなしだ

馬兄弟の待ち伏せ

メーカース峡谷 ▶96ページ

ウインディアへ向かうリュウたちは、メーカース峡谷を移動中に馬兄弟と再会する。リュウたちに逃げられたままではおさまらない馬兄弟は、手下たちを総動員してメーカース峡谷で網を張って待ち伏せていたのだ。橋の上で前後を手下たちに挟まれ、絶体絶命のピンチに陥ったリュウたち。残された道は、戦って敵を蹴散らす方法以外にはない。

◀ずらりと並んだ手下たち。前にも後ろにも逃げ場はない

ゴロツキとの戦い

メーカース峡谷 ▶96ページ

追いつめられたリュウたちに、手始めに手下のゴロツキどもが襲いかかってくる。ゴロツキは通常攻撃主体のタイプと、目つぶしを使う特殊攻撃タイプ、バダムを使う魔法使いタイプの合わせて３人。コンビネーションによる攻撃はうっとうしいが、しょせんはただのゴロツキ。大武会で戦った相手にくらべればＨＰも低く、苦戦するようなことはないはずだ。

◀ひとりずつに攻撃を集中して、さっさと倒してしまおう

ガーランド登場

メーカース峡谷 ▶96ページ

ゴロツキを倒したリュウたちだが、手下たちは後ろにも控えているため、馬兄弟は余裕たっぷり。ところが、馬兄弟が次の攻撃の命令を出しても、後ろは静まったまま。後ろにいた手下たちは、突如現れたガーランドによって片づけられてしまったのだ。ガーランドはリュウたちに加勢することを決め、パーティに加わる。後がなくなった馬兄弟は、最後の奥義を使って変身した。

◀ガーランドはたったひとりで手下たちを全滅させてしまう

BOSS ▶スタリオン

スタリオン　HP：1500　AP：1000

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
94	25	14	25

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	ー	☆	ー	△	ー	ー

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
800	500	1/8	命のかけら	1/64	聖なるスカーフ

パリア　大防御
バル　ウペシウム

攻略ポイント

馬兄弟が合体して変身した姿。今までのボスにくらべると、段違いに強い。ガーランドがパーティに加わっているとはいえ、苦戦は必至だ。とくに弱点の属性はなく、戦闘開始時にかならずパリアを唱えるので魔法はあまりきかない。また、大防御も使うので、スタリオンより行動が遅いと攻撃が無効化される恐れもある。通常攻撃力も高く、バルとウペシウムによる全体攻撃もきつい。これといった攻略法はないが、カテクトでの防御力上げは、実行しておいて損はない。正攻法で挑むしか方法はないので、勝てなければレベルを上げて再チャレンジしよう。

▶竜変身してもすぐＨＰが減らされるので、ブレスより通常攻撃主体で

◀ＨＰが少なくなるとよくウペシウムを使う。最後まで気が抜けない

ウィンディアへの帰還

ウインディア城内　▶96ページ

スタリオンを倒すと、今度こそ本当にバリオたちから解放される。一行はウインディア城までニーナを送りとどけて国王と面会し、これまでの旅のいきさつを話す。そして東へさらなる旅を続けるため、国王に関所の通行手形を発行してもらう。歓迎のパーティの最中にニーナに別れを告げたリュウたちは、通行手形を受け取って東へと旅立っていく。

▶東へ旅を続けるため、通行手形を発行してもらう

◀リュウたちと別れることになり、寂しげなニーナ

ハニーを追いかけろ

ウインディア城内 ▶96ページ

リュウたちと別れたニーナが自分の部屋で考えごとをしていると、突然食堂から物音が聞こえる。行ってみると、そこにはハニーの姿があった。騒ぎに驚いたハニーは城の地下倉庫へと逃げ込む。倉庫では、視点を変えて探した方がハニーを見つけやすい。その後ハニーはニーナの部屋を通ってバルコニーへと逃げていく。ニーナはバルコニーでやっとハニーを捕まえるが、誤ってバルコニーから転落してしまう！

◀ハニーは地下倉庫の箱の陰に隠れている。見つけるとバルコニーへ逃げていく

▶食堂で起こった物音は、ハニーの姿に驚いた召使いが皿を落とした音だった

◀ハニーを捕まえようとしたニーナは、勢い余ってバルコニーから落ちてしまう

ニーナ合流

ウインディア城内 ▶96ページ

ハニーと共にバルコニーから転落したニーナだったが、落下中にハニーが不思議な力を発揮して、傷ひとつなく地面に降りることができる。しかし、これによってハニーは燃料切れを起こしてしまった。まったく動かなくなったハニーを見て驚いたニーナは、ハニーをモモに見せようと考える。ニーナは急いでリュウたちの後を追いかけ、キャンプ中のパーティと合流する。

◀いちどは別れたが結局冒険を続けることになったニーナ

関所を抜けて新たな地へ

関所 ▶98ページ

パーティはさらに東へ旅を続けるために、王からもらった通行手形を使って関所をぬけようとする。ところが、案の上ニーナが兵士に呼び止められ、素性を疑われることに。このピンチを救ったのは、ガーランドの機転。ニーナを自分の娘であると言い張り、疑わしげな兵士を威圧して押し切ってしまう。こうして関所をぬけたパーティは、ラパラ地方に到達した。

◀父と娘のあまりのギャップに、混乱する兵士たち

船が止まった理由は？

ラパラ・船着き場　▶100ページ

ラパラに到着したパーティはギルドの船に乗る予定だったが、船が港に到着しないという。理由をギルド長に聞くと、娘のシャッドにまかせてあるとのこと。そこでシャッドに会いに行くと、なにやら不機嫌な様子。シャッドが不機嫌な理由は、会計係のベイトにあるようだ。シャッドとベイト、ギルド長の３人に詳しく話を聞いてみよう。

▶不機嫌な様子のシャッド。原因はベイトに関係している？

◀船が帰らない理由は灯台の故障にあるようだが……

ベイトさんの修行

ラパラ・船着き場　▶100ページ

３人の話を総合すると、シャッドとベイトにジグという男を加えた三角関係が見えてくる。ここでニーナが持ち前のおせっかいぶりを発揮して、ベイトの後押しをしようとする。ベイトもジグの強引さに危機感を覚え、ジグより先に灯台を修理しに行くことを決意。ここでは、ベイトに戦闘の経験を積ませて強くするために、修行イベントをこなすことになる。

ベイトの能力値上昇条件

ＨＰ	▶ ダメージを受ける
攻撃力	▶ ダメージを与える
防御力	▶ 防御に成功する

◀ギリギリまでＨＰを減らして防御させて防御力をアップ

◀修行は何度でもくり返せるので、満足いくまで続けよう

ジグとの対決

ラパラ・船着き場　▶100ページ

十分に修行してベイトを鍛えたら、ジグに挑戦。ジグの攻撃力は70、防御力は40なのでこの数値を目安にして挑戦する時期を決めよう。ジグとの戦いでは、プレイヤーが直接手を出すことはできない。ただし、ジグは必殺の一撃を出したあとにかならずよそ見をするので、このときだけはベイトを魔法で援護できる。見事にジグを倒すと、ベイトがシャッドに愛の告白をする。

◀ジグがよそ見をしている間に、こっそりベイトを回復する

ギルドバッジをもらって灯台へ

ラパラ・船着き場 ▶100ページ

見事にジグを倒したベイトだが、慣れないことをしたせいで怪我をしてしまう。ベイトはリュウたちにギルドの一員であることを示すギルドバッジをくれるので、これを持ってベイトのかわりに灯台を修理しに行こう。なお、ベイトの修行をするときに渡した武器と防具はなくなってしまうが、お礼として貸した装備より少しいいものを返してくれる。忘れずにもらっていこう。

◀ギルドバッジさえあれば、灯台に入ることができる

メインバルブの圧力合わせ

灯台 ▶101ページ

灯台を起動させるには、ボイラーを作動させる必要がある。灯台の燃料はゴースト鉱。灯台の中にフレイムゴーストが3つ落ちているので、これをボイラーに投げ込もう。次にメインバルブの圧力合わせの作業に移る。メーターをよく見て、圧力が最大になったときにタイミングよくボタンを押そう。あとは最上階までエネルギーを送れるよう、切り換えバルブを操作するだけだ。

◀メーターがこの状態のときにタイミングよくボタンを押す

BOSS ▶ ゲイザー

ゲイザー HP：1100 AP：300

めだまビーム
つぶらなひとみ

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
78	35	14	100

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	◎	○	○	○	−	×	×	−

経験値	所持金	お宝1		お宝2
1500	1000	1/32	知力の実	なし

攻略ポイント

通常攻撃がパーティ全体への攻撃になっているやっかいな敵。炎属性が弱点なので、ガーランドの炎のやりが非常に効果的。フレイムゴーストを装備したモモも戦力になる。もちろんリュウはフレイムジーンを使って変身して戦おう。つぶらなひとみで仲間を混乱させられるとつらい戦いになるので、徹底的に弱点を突いて速攻で倒してしまおう。

◀数ターンごとにめだまビームを使う。こまめに回復しよう

灯台点灯

灯台 ▶101ページ

灯台の最上階で点灯スイッチを入れると、灯台に再び光がともる。ところが、突然おかしな乱入者が現れて、点灯スイッチを壊してしまう。この乱入者の正体は妖精。どうやら灯台の灯りをつけられると困ることがあるようなのだが、話の内容がいまいちわかりにくい。妖精はリュウたちをさんざんののしったあと、フェアリーティアを落としていく。

◀点灯スイッチを入れれば、灯台はもと通り輝き出す

妖精の村へ

妖精の村 ▶102ページ

ワールドマップ上にあるお花畑の上でフェアリーティアを使うと、妖精の村に行くことができる。妖精たちの話によると、灯台の灯りのせいで夜になると海からモンスターが襲ってくるらしい。モンスター退治を引き受けたリュウたちは、浜辺でじっと夜を待つ。するとイルカが現れる。イルカは最初はおとなしくしているが、妖精たちにののしられると怒って正体を現す。

◀イルカは妖精たちの悪口連発に耐えきれず、正体を現す

BOSS ▶かんさいイルカ

かんさいイルカ　HP：1200　AP：250

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
97	55	21	150

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	◎	○	○	○	○	―	×	―	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2
900	200	1/8	さかなのお頭	なし

つなみ
ガンとばし

攻略ポイント

通常攻撃をすると反撃してくるので、HPが低い状態での攻撃は禁物。雷属性が弱点なので、サンダージーンを使った竜変身を活用しよう。リュウのAPがたくさんあるなら、サンダーとマジカルのジーンを併用して、バルハラーを使えるドラゴンに変身すると楽。なお、使ってくる特技はふたつともラーニングできるので、余裕があれば覚えておこう。

◀灯台で拾ったばかりのマジカルジーンを有効に活用しよう

村の発展を手伝うことに

妖精の村 ▶102ページ

かんさいイルカを倒したリュウたちは妖精の家で歓迎を受ける。そして今後も村に立ち寄り、妖精たちの生活の発展を手助けするという約束をする。これが共同体の始まりだ。ただし、実際に共同体としての発展が始まるのは、もう少しストーリーが進んでリュウが成長してから。それまでは何度立ち寄ってもまったく変化は起こらないので覚えておこう。

◀このときかわした約束が、共同体作りの出発点だ

ギルドの抜け道

ラパラ・船着き場 ▶100ページ

灯台は再び点灯したものの、いつまでたっても肝心の船が帰ってこない。ベイトに相談すると、ギルドの長と話してほしいと言われる。ギルドの長は灯台を直したお礼も含め、ズブロ火山にあるギルドの抜け道の使用許可を出してくれる。火山の真ん中をつっきる抜け道は危険だが、先を急ぐリュウたちは、抜け道を通って東へと向かうことにする。

▶抜け道の使用許可をもらったら、さっそく火山に出発だ

◀火山内での戦いに備え、ドーピングしておくと効果的

★★★ 火山攻略のポイント ★★★

ズブロ火山には、炎属性の攻撃を受けるとパワーアップするモンスターが出現する。パワーアップすると経験値もアップするので、パーティの能力と相談しながら、適度にパワーアップさせて経験値を稼ごう。また、床や壁から吹き出すガスを浴びると、ダメージを受けたり混乱したりする。混乱中にエンカウントすると混乱した状態で戦闘を開始するので、早めに治療しておきたい。

◀白いガスはダメージ、黄色いガスは混乱の効果を持つ

▶ラーバビーストはパワーアップすると使用魔法も変化する

◀ダメージ覚悟で溶岩の上を通り、ワンダージーンを拾おう

BOSS ▶ ギシャボルゴ、アービィー・ルーファス

ギシャボルゴ HP：800 AP：300

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
95	32	20	50

リフラル
ネムリィ
ポワン

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	ー	△	ー	ー

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
500	1000	1/8	マジシャンロッド	1/8	皮のこしまき

アービィー・ルーファス HP：1000 AP：100

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
100	40	13	30

かみつき
炎のかべ
様子を見る

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
＋	◎	○	○	○	○	○	ー	△	×	ー

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
500	0	1/32	パワーフード	1/32	プロテイン

攻略ポイント

ギシャボルゴは仲間のＨＰが減っているとリフラルを使う。ほとんど攻撃してこないので、あとにまわしても大丈夫。激しく攻撃してくるアービィーかルーファスに狙いを定めて倒してしまおう。氷属性が弱点なので、アイスゴーストを装備したモモの攻撃やニーナのレイギルが効果的。リュウのＡＰに余裕があれば、アイスとマジカルのジーンでグレイゴルを使えるドラゴンになると楽だ。

◀炎のかべはラーニング可能。強力なので覚えておきたい

天使の塔へ

ウルカン・タパ ▶105ページ

ズブロ火山をぬけると、目的地の天使の塔が見える。天使の塔に入るにはウルカンの民の長老の許可が必要なので、まずはウルカン・タパへ向かおう。長老は大岩で出入り口を塞いだ部屋で瞑想している。大岩はガーランドの個人アクションで動かすことができる。長老と話して天使の塔に入る許可をもらったら、さっそく天使の塔へと出発しよう。

◀長老のいる部屋に入るには、ガーランドの力が必要だ

岩を押して道を作成

天使の塔 ▶106ページ

天使の塔の内部には、水色の岩がいくつか落ちている。これらの岩はガーランドの個人アクションによって移動させることができる。最下層に降りる階段にたどり着くには、この岩を押して道を作る必要がある。岩を壁との間に挟んで壊してしまったり、間違った場所に置いてしまったときには、いったん階段で移動すればもとの配置に戻されるので覚えておこう。

◀ガーランドの個人アクションが最大限に活用される場所だ

BOSS ▶ガーランド

ガーランド

HP：380　AP：30

炎のやり
パダーマ

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
96	50	11	60

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
△	○	○	○	○	○	○	−	×	×	−

経験値	所持金	お宝1	お宝2
400	0	なし	なし

攻略ポイント

天使の塔の最下層まで来ると、ガーランドは最後の仕事としてリュウを封印しようと襲ってくる。炎属性の特殊攻撃を多用するので、ぐれんのゆびわを装備して戦うと楽。通常攻撃をすると反撃してくるので、マジックボールなどで攻撃するとよい。ベヒモスドラゴンに変身して、あばれるのスキルを使っても大ダメージを与えることができる。

◀大武会とは違い、負けたらゲームオーバー。本気で戦おう

リュウの旅立ち

天使の塔 ▶106ページ

ガーランドを倒すと、ガーランドはリュウにとどめをささせようとする。しかしリュウは、とどめをさすのをためらう。そのとき、唐突にリュウの体が光って巨大な竜の姿に変身する。変身した竜の正体は、竜の王カイザードラゴン。カイザードラゴンとなったリュウは、そのままどこかへと飛び去っていく。あとには崩れゆく遺跡と、倒れ伏すガーランドが残されていた。

◀カイザードラゴンに変身したリュウは飛び去っていく

リ　リュウとガーランドの再会

ダウナ鉱山　▶108ページ

天使の塔でリュウが行方不明になってから、数年の月日が経った。ダウナ鉱山にドラゴンが出没するという噂を聞いたガーランドは、鉱山のなかでリュウと再会する。神の真意が解らなくなったガーランドは、もういちどリュウを天使の塔へ連れていき、そこで神の真意を問いたいと話す。それまでは、リュウに自分の命を預けることを約束して、もういちど仲間に加わる。

◀数年の月日はリュウをたくましく成長させていた

ト　ロッコを誘導して岩を爆破

ダウナ鉱山　▶108ページ

ダウナ鉱山の地下2階には、爆弾を積んだトロッコがある。このトロッコはガーランドの個人アクションで押すと動かすことができる。線路を切り換えるポイントがいくつかあるので、うまく調整して行き止まりにある壁にトロッコをぶつけて破壊しよう。壁を破壊すると、ドラゴンゾンビが出現して自動的にボス戦へと突入する。トロッコを押すまえに回復をすませておこう。

◀壁を爆破するまえにフェザーソードの回収を忘れずに

BOSS ▶ドラゴンゾンビ

ドラゴンゾンビ　HP：2500　AP：200

ほねおとし
ロトンブレス

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
130	45	13	50

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	△	△	△	△	◎	D2	◎	△	ー	ー

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
1000	300	1/32	パワーフード	1/128	竜のなみだ

攻略ポイント

ドラゴンゾンビは炎と聖属性が弱点。ガーランドは炎のやり、リュウはフレイムジーンを使った竜変身や、アプリフを攻撃呪文代わりに使って戦おう。ほねおとしはパーティ全体を攻撃するうえに混乱まで引き起こさせる嫌な攻撃だが、対処する方法はとくにない。戦闘を短期間で終わらせるのが一番の対策なので、とにかく弱点に集中攻撃を浴びせよう。

◀ほねおとしは混乱しないことを祈るしかない

リュウの悪夢

ダウナ鉱山 ▶108ページ

ドラゴンゾンビを倒して地上に出たリュウたちは、鉱山の監督に謝礼をもらって鉱山をあとにする。その夜、リュウは逃げまどう鉱夫たちを焼き尽くす自分の姿を夢に見てうなされる。夢のことをガーランドに話すと、ドラゴンであった間に起こしたことを忘れることはできないだろうが、仕方がないことなのであまり気にしないよう慰めてくれる。

◀幼いときに、何もわからずに起こした惨劇の記憶

闇市で情報集め

闇市 ▶111ページ

ダウナ鉱山から南西に進むと、闇市がある。闇市は闇組織が経営する市場で、普通の店では見かけない貴重なアイテムを入手することができる。当分の間ここより質の高い装備を扱う店は登場しないので、これからの冒険に備えてしっかり装備を整えておこう。この街では、オウガー街道に出没するという、人喰い虎の噂についても耳にすることができる。

◀いかにも妖しげな雰囲気だが、品揃えは最高級だ

BOSS ▶ワータイガー

ワータイガー　HP：1200　AP：50

かみつき
気合ため

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
120	30	80	150

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	△	―	―

経験値	所持金	お宝1	お宝2
600	450	なし	なし

攻略ポイント

オウガー街道に出没する人喰い虎。異常なまでに素早さが高いので、戦闘で先手を取るのはまず無理。敵にＥＸターンがなかったのが救いだ。回復はつねに１歩先を読んで行なわないと、自分が行動するまえに倒されてしまうので注意しよう。とくに弱点はないが、ある程度傷を負うと逃げ出すので、実際のＨＰは記載されている数値ほどには多くない。

◀気合いためのあとで攻撃されると、致命傷になる

レイとの再会

シーダの森 ▶72ページ　レイの隠れ家 ▶80ページ

人喰い虎に思い当たるふしを感じたリュウは、シーダの森へと出向く。ガーランドと別れて隠れ家の焼け跡に行くと、そこでレイと再会する。人喰い虎の正体はレイだったのだ。レイはリュウが生きていたことを喜ぶが、ティーポのかたきをとるまでは復讐をやめないと言って姿を消す。ガーランドと合流したリュウはレイの足どりを追って、マクニール邸へと向かった。

▶レイはリュウたちのかたきをとるため闇組織を調べていた

◀レイの復讐の次なる目標は、マクニールなのか？

ニーナとの再会

マクニール邸 ▶77ページ

レイの足どりを追ってマクニール邸に来たリュウたち。ところがマクニールは長年の不正がばれ、逮捕され護送中。その指揮をとっていたのは、なんとニーナだった。ニーナはマクニールの護送を指示すると、リュウとガーランドにこれまでの説明を求める。説明を聞いたニーナは闇市に乗り込んで不正の証拠をつかむため、リュウたちと行動を共にする。

▶マクニールは長年の不正がばれ、ついに逮捕された

◀リュウたちと合流したニーナは闇市までの案内を頼む

レイの復讐

闇市 ▶111ページ　関所 ▶113ページ

闇市にたどり着いたリュウたちが見たものは、レイの復讐による惨劇の跡だった。マクニールには手が出せないと知ったレイは、直接闇組織をつぶしにきたのだ。組織の本部でボスの行方を聞き出すと、すでに関所へ逃げたという。ボスを追って関所に行くと、まさにレイが闇組織のボスに斬りつけた瞬間だった。ところがボスは変身して、不意打ちでレイを気絶させてしまう。

▶レイの大暴れにより闇市は壊滅寸前の打撃を受けた

◀闇組織のボスはモンスターに変身してレイを倒してしまう

BOSS ▶ミクバ

ミクバ

HP：2400　AP：200

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
110	52	17	50

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	▲	▲	▲	▲	○	○	ー	△	ー	ー

経験値	所持金	お宝1		お宝2
3000	1500	1/32	シルバーメイル	なし

毒ブレス　みだれうち
大防御　ガダブレダ

攻略ポイント

この戦いでは気絶したレイを守りながら戦闘することになる。レイを気つけ薬などで目覚めさせると、1回目はかならずワータイガーに変身して暴れ出すが、再度気絶させられるとワータイガーを使わなくなるので覚えておこう。ミクバは弱点の属性がなく魔法も効きにくい強敵。通常攻撃をすると反撃が来るので、HPの残りに注意しながら攻撃しよう。

◀攻撃するときは、かならずHPの回復を行なってから

レイの仲間入り

関所 ▶113ページ

ミクバを倒すとレイが仲間に加わる。レイが仲間に加わると、現在のパーティのキャラクターを選択する画面に切り換わる。関所にはレイの個人アクションを使わないと開けられない扉があるので、とりあえずレイをパーティに加えておこう。扉の奥の部屋ではさおデラックスを入手できるので、忘れずに入手しておくこと。今までの竿より格段に使いやすいはずだ。

◀心強い戦力が、またひとり仲間に加わることになった

プラントの調査へ

エッグノック街道 ▶85ページ

闇組織をつぶしたリュウは、ニーナにプラント調査の手伝いを頼まれる。ニーナの話によると、闇組織の壊滅に加えてもうひとつくらいお手柄があれば、関所を通過するための通行手形を発行してもらえるとのこと。もちろん、リュウに異存はない。最近プラントの作物の質が落ちていることもあり、この機会を利用して徹底的に調べておくことになった。

◀通行手形発行のため、プラントを調査して手柄を立てよう

モ・ペコロスと再会

プラント ▶91ページ　賢樹の村 ▶98ページ

プラントでは、機械を修理中のモモと再会する。モモの話によると、最近プラント内での事故が増えたうえ、ペレット所長もよくいなくなるらしい。やはりプラントは徹底的に調べておく必要がありそうだ。また、モモの話ではペコロスも一緒にいるとのこと。最近は森がお気に入りで、賢樹の森に遊びに行っていることが多いという。さっそく会って仲間に加えよう。

▶数年ぶりに再会したモモは、やはり機械をいじっていた

◀ペコロスは賢樹の森にいる。これで仲間は全員揃った

プラントの異変

プラント ▶91ページ

ペコロスを仲間に加えたパーティがプラントに戻ると、温室内にゴーストガスが吹き出すという大事故が発生していた。事故が発生したのは2カ所の温室。ガスを抜くためには、屋根に穴を開けるのがベスト。屋根に穴を開けるには、×印のついた場所からペコロスの体当たりで石を飛ばす必要がある。助走をつけないと届かないので、しっかり走って石を飛ばそう。

▶まずは×印のある場所まで、石を体当たりで運んでいく

◀準備ができたらたっぷり助走距離をとって石を飛ばそう

バイオプラントへ突入

プラント ▶91ページ　バイオプラント▶114ページ

温室のガス抜きに成功すると、今度はかまどの様子がおかしくなる。かまどの扉に向かってモモのバズーカを発射すると、秘密の入り口が発見される。降りてみると、そこには大がかりな研究施設があった。なんのために使われている施設かはわからないが、おそらくペレット所長はこのなかのどこかにいるはず。捕まえてあらいざらい説明してもらう必要がありそうだ

▶かまどの扉を破壊すると、謎の入り口が見つかった

◀プラントの地下に広がる、もうひとつの研究施設を発見

扉のコードを探せ

バイオプラント ▶114ページ

バイオプラント内にある扉を開けるには、すべてパスコードが必要になる。パスコードは全部で４種類。最初のひとつはモモが偶然探し当ててくれるので、残りは３種類だ。すべてバイオプラントのどこかに落ちているので、写真を頼りにしながら隅から隅まで探してみよう。なお、パスコードを入力するには、機械を扱える人間が必要だ。パーティにはモモを加えておくのを忘れないようにしよう。

◀2つ目のコード、レプソル種。モモの父親の名前で変異体につけられていた

▶3つ目のコード、AAプロジェクト。いったいどんなプロジェクトなのか？

◀4つ目のコードは、圧力カウンターの番号を小さい順に並べるというもの

BOSS ▶おばけなめくじ

おばけなめくじ　HP：2500　AP：100

ネバネバ
きゅうけつ
ガダブレダ

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
150	40	24	30

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	▲	▲	○	▲	○	○	－	×	－	－

経験値	所持金	お宝1		お宝2
		1/32	連げんきだま	なし

攻略ポイント

体に粘液がついている間は、こちらの攻撃が当たりにくい。炎属性の攻撃を当てると粘液がなくなる。しかも、おばけなめくじの弱点は炎属性なので、一石二鳥の攻撃だ。バイオプラント内に落ちているパワージーンをすでに入手しているなら、フレイムジーンと組み合わせてウォリアドラゴンに変身して戦うと非常に楽に勝てるだろう。

◀ウォリアドラゴンの攻撃力なら、簡単に勝つことができる

ペレット所長発見

バイオプラント ▶114ページ

4つめのパスコードを入力して先に進むと、奥の実験室でペレット所長を発見する。所長はここで死んだ母親を生き返らせる研究を行なっていたらしい。数々の変異体は、その研究の過程で生まれた副産物だったのだ。所長に実験を中止させようとすると、隠し持っていた薬を飲んでみずからモンスターへと変身して、リュウたちの前に立ちはだかる。

◀死者の復活など、とても許される研究ではない

BOSS ▶キノコルゲ

キノコルゲ

HP：3000　AP：200

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
150	35	25	70

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	△	―	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
3900	300	1/128	知力の実	1/64	ちえのわ

ブレインバースト　トプリフ
メコム　あばれる
だいふんか

攻略ポイント

さまざまな魔法を駆使して攻撃してくる。とくに弱点はないが、すでにパワージーンを入手しているなら、リュウをウォリアドラゴンに変身させて戦おう。攻撃要員はウォリアドラゴンだけでも十分なので、ほかのふたりは回復に集中することができる。HPが4分の1まで減ると、あばれるを使ってみずからHPを減らす。そこまで追いつめれば楽勝だ。

◀リュウはワントップの先頭で、ウォリアに変身して戦おう

通行証をもらいにウインディアへ

ウインディア城内 ▶96ページ

プラントの実態調査を終了したリュウたちは、通行証を発行してもらいにウインディアへ向かう。リュウたちは数年前にニーナを誘拐して連れていった悪人だと思われているので、城へはまだ王との面識がないレイだけが行くことに。なれない王宮の雰囲気に、すっかり神妙になってしまったレイだが、どうにか通行証を発行してもらうことには成功する。

◀大胆なレイも王宮ではすっかり神妙になってしまった

ハニー発見

ウインディア城内 ▶96ページ

通行証の発行まで時間があるので、ニーナはレイを連れて城の案内をすることに。すると地下でハニーを発見する。またバルコニーから落ちられてはたまらないので、しっかり捕まえておこう。なお、地下牢ではマクニールが取り調べを受けている。牢のカギはレイの個人アクションで開けることができるので、牢屋のなかのアイテムの回収もかねて犯罪者たちの顔を見に行こう。

◀牢の中には今まで取れなかった宝箱がひとつ残されている

正体がばれ、城から逃走

ウインディア城内 ▶96ページ

城の案内が終わり王妃への挨拶もすむと、通行手形ができあがる。王はレイのために食事の準備をしてくれるが、正体を隠すために、先を急ぐと言って食事は辞退することに。すべて順調に終わるかに見えたが、ひとりの兵士が出発のまえにレイの正体を見破ってしまう。王は激怒してレイを捕らえようとするが、ハニーが城の地下の転送装置を作動させ、レイとニーナは転送装置で城を脱出する。

◀通行手形をもらって出発する直前までは、すべてがうまく運んでいたが……

◀駆け込んできた兵士が、レイとリュウたちが一緒にいるところを目撃していた

◀走り出したハニーを追っていくと、転送装置によって城の外へ脱出できる

天使の塔で異変が

天使の塔 ▶106ページ

最後の詰めに問題はあったものの、通行手形を入手したリュウたちは、関所を通り抜けて天使の塔へと向かう。天使の塔には、以前と同じくガーランドがいないと入れないので注意しよう。ガーランドは塔の頂上で神との交信を試みるが、なぜか神は現れない。かわりにディースという女が現れて、自分の封印を解かねば神に会うことはできないとガーランドに伝える。

◀神のかわりに現れたディース。彼女は何者なのか？

ガイストの行方は？

ウルカン・タパ ▶105ページ

ディースを封印したのは、ガーランドと同じガーディアンのガイスト。ガイストはガーディアンでありながら戦うことをやめ、どこかへ姿を消したという。ウルカン・タパにいる長老に話を聞くと、ガイストの行方を教えてくれる。ガイストは、天使の塔から海岸沿いにずっと西にあるクリフという村に隠れ住んでいるので、さっそく会いに行こう。

◀ウルカンの長老はガイストにいい印象を持っていない

★★★ タイドパレス攻略ポイント ★★★

クリフにたどり着くには、タイドパレスという洞窟をぬけなければならない。タイドパレスでは潮の満ち引きによって進める道が変化するので、まずは潮の満ち引きを覚える必要がある。ある程度戦闘をくり返すことによって時間が経過して潮が動くので、好みの高さになるまで調節しよう。ただし、海面が見えている場所と潮が満ちたときに水没する場所では、戦闘しても時間が経過しない仕組みになっているので覚えておこう。

◀水位は高低2段階に変化する。写真は満ち潮のときの状態だ

◀洞窟の中にはイカダが2つある。これに乗って水面を移動することもできる。

◀引き潮だとここまで水位が下がる。この状態にしないと洞窟はぬけられない

ガイストと面会

クリフ ▶118ページ

タイドパレスをぬけてさらに西に行くと、海岸沿いにクリフが見えてくる。クリフで暮らしている住人たちは、世のなかに適応できなかったはみ出し者ばかり。タイドパレスのおかげで外部との交流も少なく、逃げ込むには絶好の場所なのだ。ガイストの住居は、クリフの奥にある洞窟。ディースの封印の話とリュウの覚悟を聞いたガイストは、戦ってリュウの力を試そうとする。

◀リュウの固い決意を知ると、ガイストは戦いを挑んでくる

BOSS ▶ガイスト

ガイスト　HP：2500　AP：1000

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
135	65	25	300

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
＋	◎	▲	▲	▲	○	○	ー	×	×	ー

経験値	所持金	お宝1	お宝2
1000	500	なし	なし

ハウリング　オーガーぎり
けっかい　爆炎

かがり火　HP：300　AP：1000

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
70	30	15	400

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
＋	☆	○	○	☆	○	○	ー	ー	ー	ー

経験値	所持金	お宝1	お宝2
0	0	なし	なし

パダム

攻略ポイント

ガイストとはリュウひとりで戦うことになる。一緒に出現するかがり火がターンごとにガイストを回復させるので、まずはかがり火から倒そう。ガイストは定期的にけっかいを使うため、補助魔法は効果が薄い。竜変身で一気にカタをつける戦いかたがベストだろう。オススメはパワージーンとアイスジーンの組み合わせ。ウォリアドラゴンのアイスクローは、絶大な破壊力を見せるはずだ。

◀アイスクローで大ダメージを与え、速攻で倒してしまおう

ディースの封印解除

天使の塔 ▶106ページ　竜の神殿 ▶118ページ

ガイストを倒すと、ディースの封印が解ける。天使の塔へ行ってみると、封印の解けたディースがリュウたちを待っている。ディースは場所を変えて話すために、ズブロ火山の神殿へと移動する。後を追い神殿で再会すると、神のいる場所がわかるように、リュウの心の目を開いてくれる。心の目は神の居場所を北の海の向こうと示す。まずは船を入手する方法を考えよう。

◀リュウの心の目によると、神の居場所ははるか北らしい

船を探しにラパラへ

ラパラ・船着き場 ▶100ページ

船の心当たりと言えば、ラパラの交易船が思い当たる。ところがラパラに行ってみると交易船はまたも帰ってきていないらしい。シャッドに詳しい話を聞いてみると、ベイトがジャンク村に交易船を引き取りに出かけたとのこと。船のアテは今のところ交易船のほかにはない。どうしても船が必要なリュウたちも、ベイトに会うためにジャンク村へ行くことになった。

◀交易船はまたもや港に帰ってきていないらしい

ジャンク村でベイトと再開

ジャンク村 ▶106ページ　ドック ▶119ページ

ベイトを追ってジャンク村に行くと、ドックへ向かうギルドのメンバーを発見する。後を追ってドックに行くと、どうやら船は故障中らしい。機械に強いモモを先頭にしてベイトに話しかけると、船の修理の手伝いを依頼される。モモはエンジンを調べ、必要な部品のメモをリュウたちに渡す。修理に必要な部品は、機械浜でなら拾えるはず。ジャンク村のギルド長と話すと、機械浜への立ち入りを許可してくれる。

◀ベイトの話によると、どうやら船のエンジンが故障して出港できないらしい

▶モモでベイトと話すと、エンジンの状態を見て欲しいと頼まれる

◀ジャンク村のギルド長の許可をもらって、機械浜へ部品を探しに行こう

サルベージを成功させろ

機械浜 ▶120ページ

機械浜に到着したリュウたちは部品を探し始めるが、必要なものが見つからない。コンテナ船のなかで部品を探すため親方のところへ行くと、サルベージを手伝って力を証明すれば許可をもらえることになる。ここはガーランドの怪力の出番。親方と協力してサルベージを成功させよう。ところが、ここで思わぬハプニング。引き上げた機械は、巨大モンスターだったのだ。

◀サルベージでは、ロープを引きすぎてもたるませてもダメ

BOSS ▶ アングラ

アングラ　HP：3000　AP：200

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
160	55	20	2000

雷撃
毒ブレス
ボーンダート

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	△	○	○	◎	－	△	×	×	－

経験値	所持金	お宝1		お宝2
3000	200	1/2	さかなのお頭	なし

攻略ポイント

聖属性が弱点なので、ウォリアドラゴンに変身してオーラスマッシュを使うと、驚異的なダメージを与えることができる。なお、低確率だがキリエもきくので、使える仲間がいれば唱えさせてみよう。アングラの使う雷撃はかなりの威力があるが、うまく弱点を突いて戦えば、かなり速く倒すことができる。あえて警戒する必要はないだろう。

◀キリエがきけば、1発で倒せる。とてもボスとは思えない

コンテナ船でパーツ探し

機械浜　▶120ページ

アングラを倒すと、浜辺一帯にパーツが散らばる。物陰に隠されているパーツが多いので、注意深く探そう。また、コンテナ船のなかにはさらに多くのパーツが落ちている。アングラを倒したリュウたちは、問題なくコンテナ船に入ることができるので、浜辺のパーツを回収し終わったら船内に移動する。すべてのパーツを拾い集めたら、ドックで待つモモに届けに行こう。

◀落ちているパーツは合計15個。すべて必要なパーツだ

エンジン完成・ラパラへ出港

ドック　▶119ページ

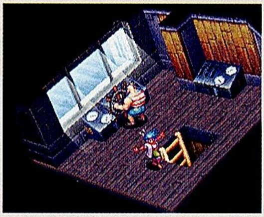
すべてのパーツを集めてモモに渡すとすぐに船の修理が始まる。船の修理が終わると、いよいよラパラへ向けて出港する。この航海中、リュウとニーナは巨大な黒い船を見かけることになるが、この時点ではとくに意味はない。ラパラに到着すると、ベイトはリュウたちが自由に航海できるように船を貸し出してくれ、船の運転手にはジグが志願してくる。

◀ラパラで一番の船乗りジグ。安心して船をまかせられる

外海へチャレンジ

ラパラ・船着き場　▶100ページ

北へ向かうためには、どうしても荒れ狂う外海を越えていく必要がある。外海に乗り出すことを決意したリュウたちは、ジグにその意志を伝える。ジグは勇躍して外海に挑むが、外海の荒波はあまりにも激しすぎて、船がボロボロになってしまう。ジグの話では、外海を渡るには船が小さすぎるらしい。しかたなくリュウたちは船を内海へと戻して、今後の対策を練るハメになる。



◀小さな交易船程度では、外海の荒波には歯が立たない

伝説の船乗りの噂

ラパラ・船着き場　▶100ページ

手詰まりになって落ち込むリュウたちの前で、ジグが伝説の船乗りの話を漏らす。ジグの話によると、その昔、外海の向こうの世界からひとりで海を渡ってきた船乗りが、内海のどこかに住んでいるらしい。パーチという漁村の村長が伝説の船乗りについて詳しいということなので、リュウたちはパーチに向かうことになった。パーチはラパラの北。船でしか行けない場所にある。

◀伝説の船乗りならば、外海を渡る方法を知っているかも？

噂を追ってパーチに到着

パーチ　▶121ページ

パーチに到着したら、さっそく村長に話を聞きに行こう。しかし、村長は機嫌が悪く、まったく話を聞いてくれない。なんでも毎日魚を食べ続けたせいで魚の味に飽きてしまい、まったく食べなくなって体が弱ってきているらしい。生まれ故郷のメーカースの料理なら、なんとか食べるのではないかという話なのだが……。とりあえずメーカース峡谷まで行って、料理に関する情報を集めてみよう。

◀村長はとても不機嫌で、まったくこちらの話を聞いてくれない

◀村長の生まれ故郷はメーカース。とりあえず行ってみて料理の情報を集めよう

◀イベントとは関係ないが武器屋の品揃えはかなりいい。買い物もしておきたい

おいしいシースの作りかた

メーカース峡谷　▶96ページ

メーカース峡谷にある画家の家で料理について聞くと、シースという料理の作りかたを教えてくれる。まずは材料の調達から。必要になるのはシオタ、シャーリーの実、スーの水、サビ草の４種の材料。材料がある場所については下の写真を参照しよう。材料が揃うと、次は握りかたのコツを教えてもらう。使用する材料の比率から丁寧に教えてもらえるので、よく聞いておこう。

◀画家の奥さんの話をよく聞いて、料理のコツを学ぼう

▶シオタはメーカース付近でしか釣ることができない特殊な魚

◀シャーリーの実は家の裏の木にペコロスで体当たりすると入手できる

▶スーの水は茶屋の井戸。力がいるのでガーランドに汲み上げてもらう

◀サビ草はオウガー街道に生えている。剣を振って刈り取ってこよう

おいしいシースを食べさせよう

パーチ　▶121ページ

シースの作り方を覚えたら、パーチに戻って村長に作ってあげよう。村長はひさしぶりのシースの味に感動し、伝説の船乗りが住む場所を示した海図をくれる。なお、村長の隣に立っている人と話すとお礼がもらえるが、このお礼は食べさせたシースのうまさによって変化する。

◀リュウの真心がこもったシースが村長の心を動かした

シースのお礼にもらえるお宝リスト

うまい ← → まずい

- 気つけ薬
- 知力の種
- 知力の実
- ちしきのガウン
- バルバロッサ
- しっこくのよろい
- シャーマンリング

▶おいしいシースを作れば、お礼にいいアイテムをもらえる

内海の小島を目指せ

内海 ▶121ページ

リュウたちはパーチの村長にもらった海図を頼りに、伝説の船乗りの家を目指す。伝説の船乗りが住む海は基本的に海流がきついが、定期的に海流がおさまる時間帯がやってくる。このわずかな時間帯の間に、伝説の船乗りの家までたどり着く必要がある。なお、この海域には船乗りの家のほかに、アイテムが落ちている小島が3カ所あるので、忘れずに回収しておこう。

◀海流がおさまる時間は30秒。時間内に目的地を目指すのだ

伝説の船乗りと対面

内海 ▶121ページ

伝説の船乗りの家に到着すると、船乗りは外海を渡る唯一の方法を教えてくれる。その方法とは、船乗りたちが黒い船と呼んでいるコンテナ船を利用すること。話によれば、コンテナ船は無人で航海を続ける自動船で、操作系統をコントロールして目的地を設定することもできるはずだという。現在、外海を渡る方法はこれしかないので、この方法に賭けるしかない。

◀伝説の船乗りから外海を渡る方法を聞き出そう

コンテナ船に接近

コンテナ船 ▶122ページ

リュウたちは伝説の船乗りに聞いたとおり、コンテナ船に近づいて観察を始める。とりあえずモモが船にむかってバズーカを発射してみるがコンテナ船には通用せず、逆に大砲で反撃を受けてしまう。大砲は命中しなかったが、余波だけでリュウたちの船は転覆しかける。横から近づくことをあきらめたリュウたちは、後方から強引に乗り移ることを決意する。

◀モモがバズーカでコンテナ船を攻撃するが、通用しない

コンテナ船に突撃

コンテナ船 ▶122ページ

突撃を決意すると、コンテナ船に突っ込むミニゲームが始まる。ミニゲームの目的は、リュウたちの乗った船をコンテナ船の後方に突進させ、連結させること。リュウたちの船は□ボタンを押すと一時的にスピードアップできるので、これを利用して勢いをつけてコンテナ船の後方から突撃しよう。成功すれば、コンテナ船に乗り移ることができるようになる。

◀コンテナ船の動きをよく見て、真後ろから突進させよう

クレーンのメインスイッチを探せ

コンテナ船 ▶122ページ

コンテナ船のなかには大きなクレーンがあるが、現在は作動しない。クレーンを作動させるためには、船倉の奥にあるメインスイッチを入れる必要がある。船倉では移動プレートに乗って移動する。移動プレートは操作パネルでコントロールする仕組み。6種類の移動パターンが選択できるので、順番に試していこう。なお、船倉にはIDカードも落ちている。あとで必要になるものなので忘れずに拾っておこう。

◀操作パネルで移動パターンを選択してプレートに乗ると、プレートが動き出す

▶船倉にはIDカードも落ちている。船内のエレベーターを使用するのに必要だ

◀メインスイッチを入れると、クレーンを操作することが可能になる

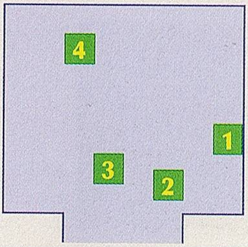
クレーン作動

コンテナ船 ▶122ページ

クレーンを動かせるようになったら、コンテナを運んで奥に進むための道を作ろう。道を作るには3個のコンテナが必要だが、コンテナは4つあるので、ひとつ余りが出る。この余りのコンテナも運ぼうとすると、途中で落下して宝箱が出現する。中身は余らせたコンテナによって異なる。クレーンのある部屋を出るとコンテナはすべてもとの位置に配置されるので、作業をくり返せばすべてのアイテムを入手することも可能だ。

◀コンテナに入っているアイテムには、ここでしか入手できないものもある

余ったコンテナの中の宝物リスト



1. 知力の実
2. ひかりのうでわ
3. アセンシオン
4. 守りの小手

ブースト カウンタ調整

コンテナ船 ▶122ページ

ブリッジに到着するとモモが船の操作方法を調べ始める。その結果、コンテナ船を再始動させるには、ブーストカウンタを調査してタイミング良くエンジンを起動させる必要があることが判明する。モモ以外のふたりでブーストカウンタをチェックしに行き、カウンタが100になったときにモモに知らせてあげよう。ただし、ブリッジに移動している間もカウンタは進んでいく。移動中のタイムラグを計算に入れるのを忘れずに。

◀ブーストカウンタが70を越えたころ移動し始めるのがちょうどいいタイミング

◀移動中もカウンタの音が聞こえるので、音の回数で現在のカウンタを推測する

◀カウンタ100でエンジンを起動すれば、コンテナ船が再び動き出す

異 常事態発生

コンテナ船 ▶122ページ

コンテナ船に乗り移って数日は、何事もなく航海は順調に続く。だが、ある日突然、艦内に緊急警報が鳴り響く。急いでブリッジに集合してみると、モモが大慌てで原因を探っている。モモによると、船の先端に何か引っかかっていることが原因らしいのだが、それ以上のことは船首に行ってみないとわからないと言う。原因究明のため、調査メンバーを選択して出発しよう。

◀突然緊急警報が鳴り響く。いったいなにが起きたのか？

ト ラブルの原因

コンテナ船 ▶122ページ

船首にたどり着いてみると、船の先端にモンスターが２体も引っかかっていた。航海を再開するため、さっさと倒してしまおう。なお、この戦闘が始まるまえに、キャラクターたちを後ずさりさせることができる。キャラクターを後退させるとモンスターも少しずつ距離をつめてくるので、うまく誘導すれば船の大砲の援護射撃を受けられる位置まで引き込んで戦える。

◀ここまで誘導すれば大砲の援護射撃を利用しながら戦える

BOSS ▶アンモナイカ ×2

アンモナイカ

HP：2000　AP：100

みだれうち　レイギル
つなみ　グレイゴル
ポワン

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
170	75	28	75

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	◎	―	○	○	○	―	×	×	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2
4500	500	1/128	つきのしずく	なし

攻略ポイント

弱点は雷属性なので、サンダージーンとパワージーンでウォリアドラゴンに変身すると有利。相棒が倒されて1体になると行動パターンが変わり、レイギルやグレイゴルでの攻撃が主体になる特徴がある。特技のうち、みだれうちとつなみをラーニングすることができるが、両方ともあまり役に立たないので無理して覚える必要はない。

◀ウォリアドラゴンのサンダークローで大ダメージだ

コンビナートに到着

コンビナート ▶124ページ

アンモナイカを倒したあとは順調に航海が続き、やがてコンテナ船はコンビナートに到着する。この先に出現する敵は今までよりはるかにタフになるので、この町の武器屋でしっかり装備を整えていこう。また、キャラクターを瀕死にするような特技を持つ敵も増えてくる。油断していると通常の戦闘で全滅するようなことも起こるので、回復アイテムも買い揃えておこう。

◀強力な装備が並ぶが、このくらいは必要になる

機械墓場を抜け、コロニーへ

機械墓場 ▶125ページ

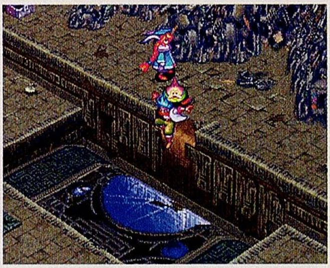
コンビナートから出て北東に進むと、機械墓場に到着する。マップ名が示すとおり、あたり一面が機械の残骸で埋まっており、まさに墓場という名がふさわしい場所だ。ここではとくにイベントは起こらないが、貴重なアイテムがいくつか落ちている。バズーカで壁を破壊しないと入れない隠し部屋も存在するので、しっかりチェックしてまわろう。

◀バズーカで壁を破壊するために、モモを連れてこよう

トランスポートの作動

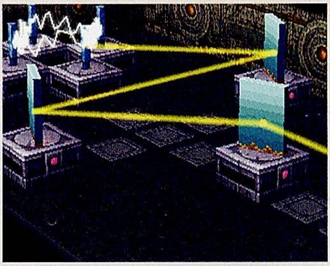
コロニー ▶126ページ

機械墓場をぬけると、コロニーにたどり着く。コロニーの最上階にはウインディアにあった転送装置とよく似た機械がある。これを作動させるには、リフレクタの調整を行なう必要がある。転送装置の上に置いてあるカギはリフレクタの作動に必要なので、忘れずに取っておこう。リフレクタのある部屋には、鏡の上に飛び降りれば行くことができる。リフレクタの調整方法については、写真を参考に行なおう。



◀ここから飛び降りれば、リフレクタのある部屋にたどり着くことができる

▶リフレクタを作動させる説明書を読めるのはモモだけなので注意しよう



◀写真のようにレーザーを反射させるよう、リフレクタの角度を調整しよう

コンテナ船内に逆戻り

鉄塔 ▶127ページ

リフレクタの調整に成功すると転送装置が作動する。さっそく利用してみると、新たな転送先に到着する。ここで突然ハニーが走り出すので後を追っていくと、なんと機械浜のコンテナ船に出てしまう。リュウたちは思案の末、転送装置が古代の移動手段だったとすれば、移動先をコントロールする方法があるはずだと考え、手始めに転送されてきた鉄塔内の探索を始める。

◀新たな転送先は、機械浜のコンテナ船に通じていた

鉄塔の仕掛け1：ジャッキ

鉄塔 ▶127ページ

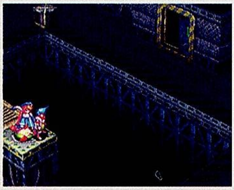
鉄塔内にあるジャッキを作動させるとジャッキと連動している1～3本の鉄骨を上下させることができる。これを正しい順番で動かすことによって、鉄骨で道を作って先に進むことができるようになる。正しいジャッキの作動順は東、南、北の順番。西のジャッキにはさわらなくてもよい。失敗してしまった場合は中央にあるリセットボタンを押して、最初からやり直そう。

◀どのジャッキと鉄骨が連動しているかは石板に書いてある

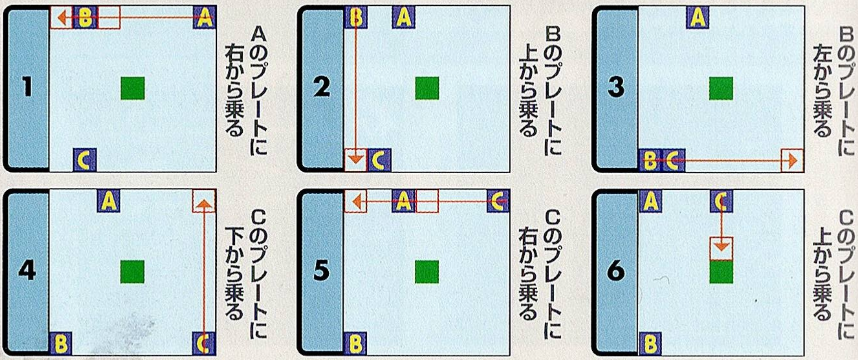
鉄 塔の仕掛け2：ムービングプレート

鉄塔 ▶127ページ

ジャッキの仕掛けの次に待ちかまえているのは、ムービングプレート。ムービングプレートは、乗っているキャラクターが向いている方向に進む性質がある。ここでは3枚のプレートを乗り継いで、フロア中央にある扉の開閉スイッチまでたどり着くのが目的。プレートを乗り継ぐ順番は下の図で説明しているので参照しよう。



◀フロア中央にある開閉スイッチを踏むと、先に進む扉が開かれる



ア ンテナの調整

鉄塔 ▶127ページ

鉄塔の最上階には巨大なアンテナがある。今は向きが狂っているので、正しい方向に調整してやる必要がある。調整を始めるとノイズ音が聞こえてくるので、少しずつアンテナを回転させよう。回していくうちに、ノイズ音が小さくなる方向がある。ノイズ音がまったく聞こえなくなる方向でアンテナを止めれば調整終了だ。これで転送装置が本来の機能を発揮できるようになる。

◀ノイズがまったく聞こえなくなる方向が、正しい方向だ

ト ランスポートで自在に転送

鉄塔 ▶127ページ

転送装置はリレーポイントAとBを中心にしており、AとBの間は自由に行き来することができる。Aからはコロニー、ドラグニール、コンテナヤードへ、Bからはウインディア、ダウナ地方、ウールオル地方へと移動することができる。なお、リレーポイントAは鉄塔、Bはウインディア城にある。まずは転送装置を使っていろいろな場所に移動して、使いかたに慣れよう。

◀リレーポイントで設定した場所へ転送が行なわれる

ドラグニールに到着

ドラグニール ▶129ページ

リレーポイントAから転送装置を使うと、ドラグニールに行くことができる。ドラグニールには、竜の力を捨てた竜族たちが細々と隠れ住んでいる。彼らは400年前の戦いの際に、戦うことを避けてこの地に移り住んできたものたち。リュウは彼らの御子として、大歓迎を受けることになる。そして400年前の戦いに秘められた真実を知るために、長老に会うようにすすめられる。

◀竜の力を持つリュウは、彼らにとって特別な存在だ

長老と面会

ドラグニール ▶129ページ

竜族の長老は井戸の奥に住んでいる。長老はリュウ、ガーランド、ニーナの順番で呼び寄せ、ひとりずつ話をする。話の内容は竜族の歴史と400年前の戦いに秘められた真実、そして竜族を滅ぼそうとした仇敵・ミリアにまで及ぶ。すべてを話し終えると、長老は竜族の真の力を伝えるためリュウを呼び寄せる。リュウは力を受け継ぐ資格を証明するため、長老と戦うことになる。

◀真の竜の力を受け継ぐ資格を得るための試練が始まる

BOSS ▶ エルダードラゴン

エルダードラゴン HP：5000 AP：500

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
245	90	29	100

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	▲	▲	▲	▲	○	○	−	×	−	−

経験値	所持金	お宝1		お宝2
6000	0	1/32	なまずのいかり	なし

ドメガ　パドラーム　バルハラー
ダブルヒット　こしがいたい

攻略ポイント

この戦いは特殊な結界中で行われるため、竜変身は使えない。育てかたによっては、リュウはパーティの回復役に徹する手もあるだろう。エルダードラゴンは数ターンごとにこしが痛くなるので、そこが攻撃のチャンス。ハサートやギガートなど、補助呪文の使いかたがカギを握る。ぐれんのゆびわを装備しておけば、パドラームとドメガを無効化できる。

◀弱点のない強敵。長期戦は必至なので地道に戦おう

砂漠を目指し、ファクトリーへ

ドラグニール ▶129ページ

長老から竜族の歴史を聞き、真の竜の力・アンフィニを受け継いだリュウは、砂漠の案内人のホイスを連れてドラグニールを出発する。旅の目的地は、ミリアがいるという北の果て。そこまでたどり着くには、途中に広がる広大な砂漠を抜けなければならない。砂漠の入り口に行くにはファクトリーを通る必要があるので、まずはファクトリーを攻略しよう。

◀ファクトリーは砂漠に侵食されて、砂に埋もれている

ポチをコントロール

ファクトリー ▶130ページ

ファクトリーには電気が流れている床が多数ある。この電気を止めないと、先に進むことはできない。対応するスイッチを切れば電気を止められるので、まずはスイッチを探そう。スイッチのある場所まで行けない場合は、作業用ロボット・ポチを利用する。ポチはコントロール用のパネルに乗った仲間の動きをトレースするので、うまく操ってスイッチを切ろう。スイッチはいちどに切るより、2回にわけて切るほうが効率的。

◀床に流れる電気に触れると大ダメージ。近くを歩くときは慎重に移動しよう

◀ポチは単純作業用ロボット。複雑な仕事はむりだがスイッチくらいは切れる

◀スイッチの前までポチを移動させたら、個人アクションを行なえばいい

出口を壊して、ファクトリー脱出

ファクトリー ▶130ページ

ファクトリーの出口は、電子ロックで閉鎖されている。これを開けるには、ロックしている機械ごと破壊するしかない。機械を破壊することができるのは、モモのバズーカとペコロスの体当たりのみ。つまりふたりのどちらかがパーティにいないと、ファクトリーを通り抜けることはできない。モモかペコロスがいない場合は、いったん外に出てパーティを組み直してこよう。

◀扉の電子ロックを破壊して、ファクトリーを脱出！

砂 漠越えの準備

砂漠の入り口 ▶131ページ

ファクトリーから出ると、広大な砂漠の入り口だ。ここでホイスと話すと、砂漠の歩きかたから旅をするときの注意点まで、詳しい説明を聞くことができる。パーティの生死を分ける重要な問題なので、しっかり聞いておこう。説明を聞いて砂漠の歩きかたが理解できたら、水瓶から水を汲んで出発準備完了。夜になるまで待って、砂漠へと足を踏み入れていこう。

◀砂漠の旅に水は欠かせない。忘れずに汲んでいこう

砂 漠越え

砂漠 ▶132ページ

砂漠では景色が変わりばえしないため方角を知るには星を頼りにするしかない。ホイスに教わった北を示す星を目印に、オアシスを目指して進んでいこう。行きかたの目安としては、まず北へ向かって3夜ほど進む。次に東に向かって4夜。最後に北へ向かって3夜ほど進むとオアシスにたどり着くはず。途中で北東の方向に町の灯りを見かけるが、これは幻なので注意しよう。

◀昼間の砂漠は暑すぎる。移動は夜のみ行なおう。

BOSS ▶ マンモ

マンモ　HP：3200　AP：200

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
235	90	35	80

すぶり　ハウリング　気合ため　ガダブレダ

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	○	○	○	○	ー	△	ー	ー

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
6000	1000	1/1	パワーフード	1/256	ぶしんの小手

攻略ポイント

オアシスの前に立ちはだかる、砂漠のボス。氷の属性が弱点なので、リュウはお決まりのパワージーンにアイスジーンを組み合わせて変身しよう。マンモのHPが減ってくるとガダブレダを使う頻度が上がるので、とどめを刺し損ねると危険。ウォリアドラゴンのアイスクローなら、短時間で勝負をつけることができるので安心だ。

◀気合ため後の一撃は破壊力抜群。ニーナやモモは防御重視

倒れたニーナを救え

砂漠　▶132ページ

マンモを倒すと、旅の疲れからニーナが倒れてしまう。リュウはいったん砂漠の入り口まで戻って出直すべきか悩む。悩んだ末にリュウの出した決断は、砂ブタを斬ってその肉をニーナに与えるという選択だった。栄養満点の砂ブタの肉はニーナをわずかながら回復させ、再びパーティは旅を続けることに。ボロボロになりながらもオアシスにたどり着くことに成功した。

◀個人アクションで砂ブタを斬り、肉をニーナに与えよう

オアシスに到着

オアシス　▶133ページ

命からがらオアシスにたどり着いたリュウたちに、オアシスの住人たちは親切に世話をやいてくれる。すっかり元気になったリュウたちは、さっそく住人たちから情報収集を始める。その結果、オアシスの北には巨大な古代遺跡があることがわかる。古代遺跡はどうやら都市の跡らしい。ニーナの旅の疲れがぬけて回復したら、オアシスを出発して遺跡を調べに行こう。

◀住人たちの話によると、北には古代遺跡があるらしい

★★★ コンテナヤードの強敵 ★★★

オアシスの北、コンテナヤードには3種類の敵が出現する。基本的にはリカバータンクのみだが、低確率でバーサーカーかマジックマスターが出現することもある。この2体の戦闘力は、ほかのモンスターとは別格。ラストボスにも劣らない実力を秘めているので、出会ったら逃げるのが無難。細かい能力については巻末のモンスターリストで紹介しているので、それを参考にレベルを上げて挑戦してもらいたい。

◀基本的にはリカバータンクが1体で出現するだけの場所なのだが……

▶バーサーカーに攻撃されると、たいていのキャラクターが一撃で葬られる

◀マジックマスターのマジックソードを受けて倒れないキャラクターはいない

廃墟と化した古の都

古の都 ▶134ページ

古の都には人間は誰ひとりとして住んでいないが、ロボットたちはいまだに活動している。店があるのはここが最後なので、しっかり装備を整えていこう。なお、地下通路はセキュリティシステムがまだ働いているため歩きにくい。通路の奥にあるシステムのコントロールパネルで、セキュリティの動作モードをテストモードに切り換えれば、多少は歩きやすくなるだろう。

◀装備品の値段はさすがに高いが、それだけの効果はある

シャトルステーションからミリアへ

古の都 ▶134ページ

古の都の奥には、超高速エレベーターの出発ホーム・シャトルステーションがある。シャトルステーションは入り口がロックされているので、まずはロックを解除して、なかへ入ろう。すると、宙空ステーション・ミリアという、竜族の仇敵と同じ名前を持つ場所へ行くエレベーターを見つけることができる。エレベーターに乗ると天高くまで、エレベーターは上昇を続けていく。

◀探していた女神と同じ名を持つ場所があるとは？

エレベーターの作動

O－BARD ▶135ページ

エレベーターは気が遠くなるほど上昇を続け、やがて宙空ステーション・ミリアに到着する。ミリアはステーションというより巨大な空中要塞。最初のエリアから次に進むには、ミリア内のエレベーターを動かす必要がある。エレベーターには電源を供給するためのブレーカーがあるはずなので、まずはそのブレーカーを探してエレベーターを作動させよう。

◀ブレーカーを動かせばエレベーターが使えるようになる

★★★ 回復エリアを有効活用しよう ★★★

ミリアのなかには、キャンプのようにパーティのメンバーチェンジや休息をすることができる部屋がある。ミリアのマップを把握するまではここを基点にするといい。また、2カ所に治療ルームも存在する。治療ルームは、なかを通過するだけで宿屋に宿泊したときと同じように回復させてくれる便利な施設。デメリットはないので、どんどん活用して探索を進めていこう。

◀ミリアのなかのセーブエリアは、キャンプと同じ感覚だ

スリープガスをストップ

O−BARD ▶135ページ

ミリアの奥に進んでいくと、巨大な研究施設を発見する。研究施設では、いかにも危険そうな巨大モンスターが、スリープガスによって眠らされているのを発見する。リュウたちはそっとしておこうとするが、モンスターの足下にカードキーらしきものを発見したため、危険を冒して取りに行くハメに。とりあえず部屋に入るため、スリープガスを止めておこう。

◀触らぬ神にたたりなし。本当なら戦いは避けたいが……

電撃パネルのコントロール

O−BARD ▶135ページ

巨大モンスターがいる部屋へ行くには電撃パネルの上を通過しなければならない。電撃パネルの出力をコントロールさせている機械を探して、通れるように出力を落とそう。ただし、この作業は手間がかかる。実は電撃の上を歩いて強行突破することも可能なので、面倒ならそのまま突破する手もある。突破のあとは電撃で受けたダメージを回復させるのを忘れないように注意。

◀電撃を受けるとたまに混乱するので、操作にも注意しよう

BOSS ▶ ヘテロキメラ

ヘテロキメラ　HP：7500　AP：500

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
310	85	38	60

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	−	×	−	−

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
9000	2000	1/64	必殺の炎	1/64	ひょうがのかけら

パラライザー　グレイゴル
パドラーム　バルハラー

攻略ポイント

研究施設で眠らされていた巨大モンスター。炎、氷、雷の各系統で最強の攻撃魔法を使いこなし、パラライザーで仲間をマヒさせることもある強敵だ。とくに弱点はないので、正攻法で挑むことになる。魔法攻撃が強力なのでバリアを使って少しでもダメージを減らしたい。パーティ全員がマヒするとゲームオーバーなので、パラライザーには要注意だ。

◀正面からの殴り合いになるので、補助魔法の効果が大きい

カードキー入手

O―BARD ▶135ページ

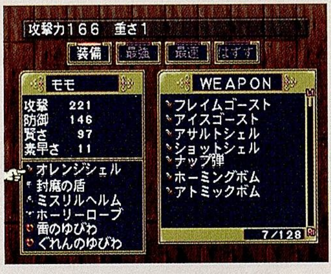
激戦の末ヘテロキメラを倒すと、部屋の床に落ちていたカードキーを入手することができる。このカードキーを使うのは、セーブエリアの近くにある部屋に入るとき。とりあえず研究施設の奥に進むことを優先し、部屋にはあとで立ち寄っておこう。ヘテロキメラとの戦いで激しく消耗しているようなら、いったん治療ルームまで戻ってから探索を続行するのがいいだろう。

◀あまり上等なキーではないが、それでも一部の扉は開く

オレンジシェル入手

O―BARD ▶135ページ

研究施設のさらに奥へ進んでいくと、オレンジシェルというモモ用の武器を発見する。これは、モモの装備のなかでも最強の武器。また、これを装備して個人アクションを行なうと、特定の植物を焼き切ることができるようになる。ミリアの奥へ進むにはかならず必要になる重要アイテムだ。さらに奥に進むと、カギのかかった扉を発見できる。レイのアクションでカギを開ければ、なかにある強力な装備を入手することができる。



◀オレンジシェルは攻撃力も高いが、植物を焼き切れる効果のほうが重要だ

▶レイがカギを開けて入る部屋には、リュウ用の最強の防具が隠されている

◀オレンジシェルを装備して、邪魔な植物を焼く。これでさらに奥へと進める

空中庭園、エデンへ

O―BARD ▶135ページ

オレンジシェルを入手したら、扉を封鎖している植物を焼き切って先に進むことができる。この先には人工的に作られた庭園がある。ここでは途中にカギのかかった扉があり、レイをパーティに加えていないと先に進むことができないので注意しよう。人工庭園を抜けるとエレベーターがあるので、それに乗るとここよりも本格的な空中庭園・エデンへと行くことができる。

◀この扉にはカギがかかっている。レイの能力の出番だ

ティーポと面会

エデン・セラピ ▶138ページ

エデンでは、思わぬ人物と再会することができる。その人物とは、幼年期に別れたまま死んだと思われていたティーポ。再会を喜ぶレイだが、ティーポはレイの存在を無視してリュウにミリアへの協力を要請する。すっかり雰囲気が変わってしまったティーポに返答をためらっていると、ティーポはリュウに決断をさせるために仲間たちの心のなかの世界へとリュウを送る。

◀せっかく再会できたティーポは、様子が変わっていた

ニーナの心のなか

エデン・セラピ ▶138ページ

まず、リュウが飛ばされたのはニーナの心のなか。先へ進んでいくと竜の神像を発見する。この神像に話しかけると、これ以上進んでも何もないので、引き返すよう言われる。神像の言葉に逆らって先に進んでも永遠に何もない道が続いているだけなので、ここはおとなしく、今来た道を戻ろう。すると突然ワープして、今度はレイの心のなかへと進むことができる。

◀神像の言葉に従って、来た道を引き返すのが正解だ

レイの心のなか

エデン・セラピ ▶138ページ

レイの心のなかの入り口にある竜の神像に話しかけると、ＨＰやＡＰの回復とセーブをすることができる。心のなかで唯一のセーブポイントなので、覚えておこう。先に進むと行き止まりになるが、正面にある竜の神像に話しかけるとじっとしているように言われる。そのまま操作せずに一定時間経過させると、神像の後ろに先へ進むための道が出現する。

◀レイの心の中では回復とセーブをすることができる

モモの心のなか

エデン・セラピ ▶138ページ

レイの心の中をぬけると、次はモモの心のなかに到着する。ここでは先に進むための特殊な条件が存在しないので、さっさと先に進んでしまうことができる。心のなかの探索の全般に言えることだが、パーティがリュウひとりだけになってしまうので、リュウが戦闘不能になるとそのままゲームオーバーになる。戦闘では無理に戦うより、逃走し続けるほうが危険が少ない。

◀モモの心のなかでは特殊な仕掛けはまったく存在しない

ガーランド・ペコロスの心のなか

エデン・セラピ ▶138ページ

モモの心のなかをぬけると、次はガーランドとペコロスの心のなかに到着する。ここでは花のような模様の床がワープゾーンになっており、これを経由して進んでいくことになる。全体的に似たような形のマップが続くため、どこまで進んだのか現在地が分かりにくい。スタート地点に戻ってしまうダミーのワープゾーンもあるので、迷わないように注意しよう。

◀ワープゾーンを利用して、どんどん先に進んでいこう

リュウの心のなか

エデン・セラピ ▶138ページ

ガーランドとペコロスの心のなかを覗いたあと、リュウは最後に自分自身の心と対面する。ここでリュウはミリアに協力するか悩むが、やはり自分の道を貫くことを決心する。するとリュウの心の姿が消えてティーポが現れ、リュウを説得しようとする。ティーポはリュウを説得できないことがわかると心のなかから姿を消し、ヘルライダーにリュウを倒させようとする。

◀ティーポはリュウを直接説得するが、リュウの決心は固い

BOSS ▶ヘルライダー

ヘルライダー　HP：2400　AP：1000

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
250	114	36	250

グレイゴル
ネムリィ
れいき

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	▲	▲	▲	▲	◎	D2	◎	－	－	－

経験値	所持金	お宝1	お宝2
5000	0	なし	なし

攻略ポイント

聖属性に弱いので、トプリフを使えば大ダメージを与えることができる。ドラゴンに変身するなら、ただのウォリアドラゴンで充分。オーラスマッシュを使えば、信じられないほど大きなダメージを与えることができる。そのほかの属性の攻撃には強めに設定されているので、弱点の聖属性で攻めるのに集中し、速攻で倒してしまうのがベストだ。

◀オーラスマッシュを使えば、ほぼ2発で倒すことができる

ティーポとの決別

エデン・セラピ ▶138ページ

ヘルライダーを倒すと、リュウはエデンに戻ってくることができる。戻ってきたリュウの姿を見てティーポは驚く。そしてリュウたちを始末するために、ついに本当の力を見せて襲ってくる。ヘルライダーとの戦闘からティーポとの戦闘までは連続しているひとつのイベントなので、リュウを回復させる暇がない。ヘルライダーに苦戦すると次の戦いが非常に不利になるので注意。

◀ティーポとの会話はついに決裂。もう戦うしかない！

BOSS ▶ ドラゴンロード

ドラゴンロード　HP：12500　AP：500

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
315	140	41	150

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	―	―	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
15000	3000	1/1	ドラゴンブレイド	1/1	ドラゴンアーマー

ハウリング　グレイゴル
3連撃　ドメガ
パドラーム

攻略ポイント

攻撃力が高いので、戦闘開始時にミカテクトなどでパーティの防御力をアップさせておきたい。属性の弱点はとくにない。ドラゴンに2倍のダメージを与えるドラゴンブレイドを所持しているので、レイにぶんどらせて装備し、攻撃すると大ダメージを与えられる。ぐれんのゆびわなど炎属性に強い装備をしておけば、パドラームとドメガを無効化できる。

◀まずはドラゴンブレイドをぶんどり、すぐに装備して攻撃

カードキー入手

エデン・セラピ ▶138ページ

戦いに勝つと、ティーポはもとの姿に戻って倒れる。そして竜族の大きすぎる力を否定し、レイやリュウといっしょにいつまでも盗賊でいたかったと言い残して息絶える。ティーポが消えたあとには1枚のカードキーが残される。このカードキーを使えば、ミリアの最深部への扉を開くことができる。最深部への入り口は正面ホールにあるので、そこまで戻ろう。

◀強大すぎる竜の力のために、悲しい最期を迎える……

ミリア最深部での闘い

隔壁 ▶139ページ

コンテナが積み重なった場所では、これまでに登場したボスの能力をもとにして生まれたサンプル体が登場する。右の表は、サンプル体ともとになったボスの対応表だ。ほとんどの実験体はもとになったボスと同じ能力を持つので、もとのボスと同じように戦えば問題ない。出現数が増えているものについても、とくに問題なく倒せるはず。オリジナルのサンプル体のデータについては、これ以降の攻略法を参照しよう。

▶これらのボスと戦ったときより大きく成長しているので、まず苦戦することはないだろう

サンプル体の出現数とモデル

サンプル1×3	ぬえ
サンプル2×2	おばけなめくじ
サンプル3×2	ミクバ
サンプル4	オリジナル
サンプル5	アングラ
サンプル6×2	アンモナイカ
サンプル7	マンモ
サンプル8×5	ヒヨちゃん
サンプル9	ガイスト
サンプル100	オリジナル（スタリオン改）
サンプル101	オリジナル（スタリオン改）
サンプル102	オリジナル（スタリオン改）

BOSS ▶サンプル4

サンプル4 HP：6500 AP：100

かみつき
ダブルヒット
イーブルアイ

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
290	130	42	130

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	―	△	―	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
6000	500	1/128	ぐれんのゆびわ	1/256	ドラゴンファング

攻略ポイント

コカトリスの姿をしたサンプル体。イーブルアイで仲間をマヒ状態にさせてくるが、それさえ注意すれば問題はない。弱点は炎属性なので、炎属性を持つドラゴンブレードをドラゴンロード戦でぶんどっていると、かなり効果的。ドラゴンに変身しても武器の属性は継承されるので、わざわざフレイムジーンを使う必要がなくなり、APが節約できる。

◀ほかのサンプル体よりは強めだが、それほど苦戦はしない

BOSS ▶ サンプル100、サンプル101、サンプル102

サンプル100

HP：2300　AP：1000

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
250	100	38	75

パリア　レイギル
ウペシウム　大防御

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	＋	○	○	○	○	○	－	△	－	－

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
5000	800	1/8	命のかけら	1/64	ひょうがのゆびわ

サンプル101

HP：2300　AP：1000

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
250	100	38	75

パリア　パダーマ
ウペシウム　大防御

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
＋	○	○	○	○	○	○	－	△	×	－

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
5000	800	1/8	命のかけら	1/64	ぐれんのゆびわ

サンプル102

HP：5000　AP：800

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
250	100	38	75

パリア　バハル
ウペシウム　大防御

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	＋	○	○	○	○	－	△	×	－

経験値	所持金	お宝1		お宝2	
5000	800	1/8	命のかけら	1/64	雷のゆびわ

攻略ポイント

スタリオンをモデルに、それぞれに炎、氷、雷の3属性を持たせたサンプル体。能力値もスタリオンより上がっている。炎、氷、雷属性の攻撃魔法を使うと、3体のうちのどれかが回復するのでうっとうしい。1体に攻撃を集中して順番に倒していく方法がベストだ。弱点となる属性はとくにないが、回復の対象になる属性攻撃を避ければ問題なくダメージを与えることができる。ウォリアドラゴンのオーラスマッシュが使いやすい。

◀全体攻撃魔法は使いにくいので、通常攻撃を中心にして1体ずつ倒していこう

最後の決断

隔壁 ▶139ページ

コンテナ地帯を抜けると、いよいよミリアとの対面の場が近い。ミリアは巨大な機械の中央で、リュウたちの到着を待っている。ミリアのいる場所までたどり着くと、パーティとミリアの会話が始まる。ミリアの考えを聞き、仲間たちの意志を聞いたリュウは、ここで最後の決断をすることになる。もちろん、ここまで旅をしてきたのなら、答えは最初から決まっているはずだ。

▶世界の均衡を崩す竜の力は、ミリアの世界には不要だった

◀最後の決断には、これからの世界の運命もかかっている！

LAST BOSS ▶ミリア

ミリア　HP：20000　AP：10000

攻撃力	防御力	素早さ	賢さ
305	100	52	150

イーブルアイ	バルハラー
けっかい	ドメガ
パドラーム	ベノムワース
グレイゴル	破滅の光

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	―	―	―

経験値	所持金	お宝1		お宝2
0	0	1/128	ドメガ爆弾	なし

攻略ポイント

さまざまな特殊能力を使う、最後の強敵。ぐれんのゆびわなど特定の属性攻撃を吸収するアイテムを各キャラクターに装備して、少しでもダメージを軽減しよう。こちらの補助魔法はすべてけっかいで無効化してくるので、キャラクターの能力だけが頼りだ。ベノムワースを連発されると回復魔法だけでは回復が間に合わないことがある。つきのしずくか勇魚を持っていると安心だ。ミリアのＨＰを２分の１以下まで減らすと、破滅の光を使いだす。破滅の光のダメージを軽減する方法はないので、リフラルやバラムンディなど味方全体のＨＰを回復する魔法やアイテムで対処しよう。

▶攻撃は竜変身したリュウに任せ、ほかのメンバーは回復に集中しよう

◀特定の魚のアイテムとしての効果は、最後の戦いで非常に役に立つ

ちょっと得する秘テクニック

ここでは冒険中に役立つ小テクニックや、クリア後の隠し要素についての情報を公開する。

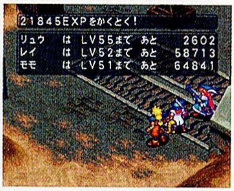
1 ワータイガーを調教

レイの特技であるワータイガーは攻撃力を3倍にする強力な技だが、仲間を攻撃することがあるのが欠点。この欠点を解消する特技が、めいれい。めいれいは敵だけでなく混乱した仲間にも効果があるため、こんな現象が起こるのだ。

◀最初にめいれいで攻撃対象を設定してやれば戦闘中はずっと有効

2 リッチマード活用法

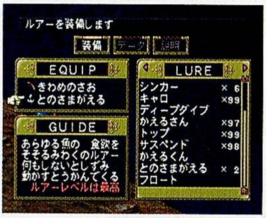
敵の経験値と所持金が倍になるアイテム、リッチマード。これを1体の敵に連続して使うと、倍になった数値をさらに倍にするので、2×2で4倍、3個目なら4×2で8倍になる。まとめて使えば、経験値稼ぎに非常に有効だ。



◀経験値と所持金の上限は65535。獲得経験値は人数で分配される

3 秘密の釣具と貴重アイテム

ゲームをクリア後、機械浜の西の岬にある釣り人の小屋へ行ってみよう。プレイヤーの釣り師としてのレベルが一定以上ならば、釣り人からアイテムをもらうことができる。どれも役に立つものばかりなので、ぜひ入手したい。



◀とのさまがえるは3つしかもらえないので、魚に取られないよう注意

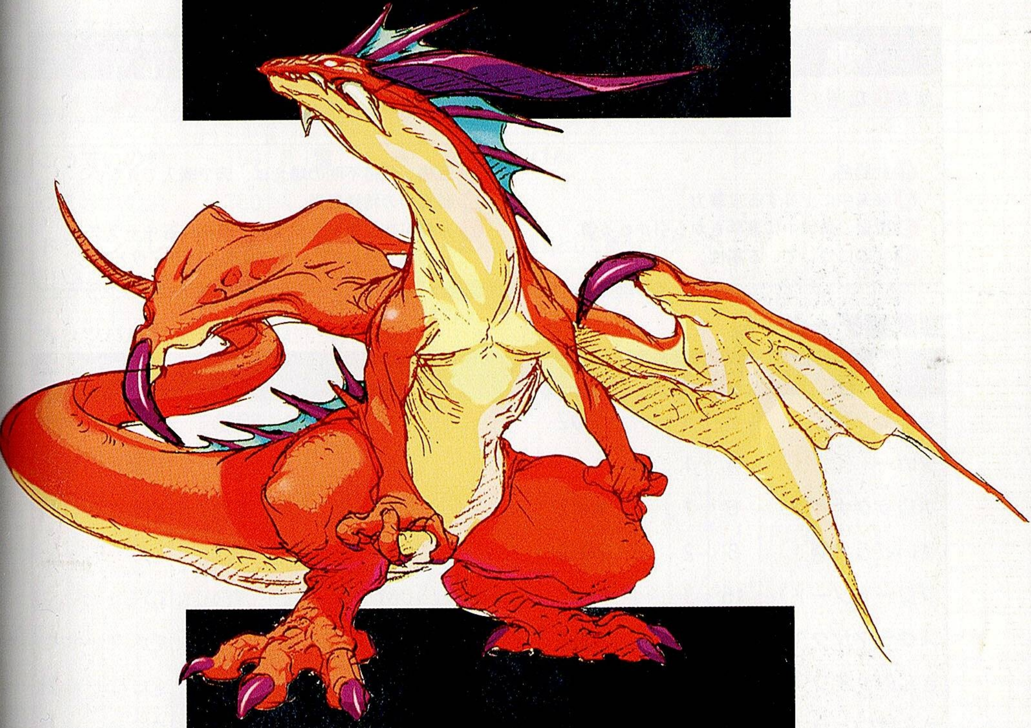
クリア後にもらえるアイテムと必要ポイント

とのさまがえる（ルアー）…………7000
とのさまがえる（竿）………………9000
まんねんひつ ………………………9500

釣りクラスのデータ

クラス名	ポイント
Novice	0
Novice＋	100
Novice＋＋	300
Rodman	500
Rodman＋	1000
Rodman＋＋	1500
Rodmaster	2000
Rodmaster＋	3000
Rodmaster＋＋	4000
Master of angring	5000
Master of angring＋	7000
Master of angring＋＋	9000
THE FISH	9500

データ編



データ編では、ゲーム中のすべてのアイテムと特能、モンスターの完全データリストを掲載してある。ゲーム中には表示されないようなデータも数多く公開しているので、参照して攻略に役立ててもらいたい。

装備品・アイテムの一覧

ここではゲームに登場するすべての装備品とアイテムのデータを公開する。冒険中に新しいアイテムを入手したときに参照しよう。

武器データの見かた

名称	攻撃力	重さ	属性	価格	効果	装備できるキャラクター					
						リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
まが❶た剣	❷	❸	❹	❺0Z	❻	○		○❼			

❶武器名。
❷装備中に上昇する攻撃力。
❸重量。装備中に素早さから引かれる値。
❹武器についている属性。
❺価格。価格不明の場合は、店で購入できない。
❻装備中の特殊効果。
❼装備可能なキャラクター。略称は各キャラクターの頭文字。ティーポの装備品はリュウと同じ。

■武器データ一覧

名称	攻撃力	重さ	属性	価格	効果	装備できるキャラクター					
						リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
まがった剣	2	5		20Z		○		○			
ダガー	4	1		—		○		○			
ボロックナイフ	6	1		100Z		○		○			
せいどうの剣	8	2		240Z		○		○			
ブロードソード	15	3		600Z		○		○			
スクラマサクス	23	2		1200Z		○		○			
ぎんのナイフ	12	1	聖	1400Z		○		○			
えんげつとう	32	4		2000Z		○		○			
クレイモア	43	10		2500Z		○					
フレアソード	38	4	炎	3200Z		○		○			
あしゅらの剣	50	4		3600Z	死の防御属性＋3	○					
フェザーソード	48	1	風	－Z		○		○			
キングオブダガー	54	2		6200Z	道具として使うとカテクト	○		○			
バゼラード	59	3		6500Z		○		○			
ノーザンダガー	67	2	氷	—		○		○			

名称	攻撃力	重さ	属性	価格	効果	装備できるキャラクター					
						リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
必殺の剣	55	4		—	必殺率＋５％	○					
ヒートショーテル	76	3	炎	9500Ｚ		○		○			
バルバロッサ	82	10	雷	12000Ｚ		○					
アセンシオン	70	4	聖	—		○					
アーマーペイン	91	4		14500Ｚ	道具として使うとディル	○		○			
デモンキラー	99	7		—	悪魔系×２	○					
ダマスカスソード	105	4		16000Ｚ		○					
ふはいの剣	110	2		20000Ｚ	防御力と賢さ＋５	○					
ティルヴィング	125	4	聖	—	悪魔系×２、使用でギガート	○					
こうていの剣	158	8	雷	—	使用でババル	○					
グミオウの剣	180	4		—		○					
ドラゴンブレイド	130	4	炎	—	竜系×２、道具として使うとパダーマ	○					
とうぞくのナイフ	36	1		3200Ｚ	注意力＋５％、必殺率＋３％			○			
カッツバルゲル	61	1		9200Ｚ				○			
スライサー	85	1		—	死の防御属性＋３、確率で「死の一撃」			○			
ライフスティール	108	1		—				○			
とがったえだ	1	1		10Ｚ			○				
かしのつえ	6	1		—			○				
メイス	12	3		400Ｚ			○				
マジシャンロッド	20	2		780Ｚ	賢さ＋３		○				
クオータスタッフ	28	4		1100Ｚ			○				
風きりのつえ	34	3	風	2200Ｚ	道具として使うとシェーザ		○				
ルビーセプター	43	3	炎	3200Ｚ	道具として使うとパダム		○				
しっこくのつえ	50	3		—	道具として使うとペポーパ		○				
ベリルロッド	61	4		7200Ｚ	賢さ＋５		○				
ブリッツスタッフ	69	10	雷	9500Ｚ	道具として使うとバル		○				
めぐみのつえ	73	3		11000Ｚ	死の防御属性＋１		○				
ウロボロス	80	5		22000Ｚ	死・異常の防御属性＋１ 賢さ＋10、道具として使うとリバル		○				
アサルトシェル	58	1		—					○		

名称	攻撃力	重さ	属性	価格	効果	装備できるキャラクター					
						リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
フレイムゴースト	50	1	炎	500Z					○		
アイスゴースト	50	1	氷	500Z					○		
ショットシェル	78	1		2200Z					○		
ナップ弾	80	1		—					○		
せんこう弾	96	1		—					○		
ホーミングボム	78	1		—					○		
こんごう弾	158	1		10000Z					○		
ヘッドブレイカー	118	1		—					○		
アトミックボム	198	1		16000Z					○		
ゴーストバスター	155	1	聖	—					○		
オレンジシェル	166	1		—					○		
リベットナックル	10	1		600Z						○	
スパイクナックル	18	1		1300Z						○	
バーンナックル	25	1	炎	3300Z						○	
バグナク	34	1		3800Z						○	
ラプタークロー	46	1		5800Z						○	
ロックブレイカー	55	1	地	—						○	
ブラスナックル	64	1		11000Z	道具として使うとメガ					○	
ファイナルブロー	73	1		—	確率で「死の一撃」					○	
ドラゴンファング	85	1		—	竜系×2					○	
スピア	16	2		—							○
ロングスピア	24	3		1000Z							○
ハルバート	33	4		2100Z							○
じゅうもんじやり	41	4		2900Z							○
フレイムスピア	42	4	炎	—							○
とんぼぎり	50	2		5000Z							○
つらぬきまる	62	4		7400Z							○
ギガンテス	78	12		8800Z							○
ゲイルジャベリン	68	4	風	9100Z							○
アイスハルバート	80	6	氷	12500Z							○

名称	攻撃力	重さ	属性	価格	効果	装備できるキャラクター					
						リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
びしゃもんのやり	88	4		—	悪魔系×2						○
ドラゴンのやり	110	6		—	竜系×2						○
ビーストスピア	150	15		—	毎ターンMAXHPの5%分ダメージ						○
グングニル	99	10		22000Z	命中率100%						○
ラムファダスピア	108	2	聖	—	道具として使うとミカテクト						○
しこみドス	51	1		7000Z	一定確率で「死の一撃」	○	○				
こげたツメ	6	1		—		○		○		○	

防具データの見かた

名称	防御	重さ	価格	効果	装備できるキャラクター					
					リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
もめん①ふく	②	③	④0Z	⑤	○	○	○⑥	○		○

① 防具名。
② 装備中に上昇する防御力。
③ 重量。装備中に素早さから引かれる値。
④ 価格。価格不明の場合は、店で購入できない。
⑤ 装備中の特殊効果。属性に対する修正値は、変化量を表している。＋は良化、－は悪化する。記号が直接書き込んである場合は、装備するとその値に強制的に変化することを表している。
⑥ 装備可能なキャラクター。略称は各キャラクターの頭文字。ティーポの装備品はリュウと同じ。

■鎧データ一覧

名称	防御	重さ	価格	効果	装備できるキャラクター					
					リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
もめんのふく	2	3	50Z		○	○	○	○		○
皮よろい	4	4	180Z		○	○	○	○		○
皮のこしまき	5	3	210Z		○	○	○	○	○	○
皮のドレス	6	4	330Z		○		○	○		
レンジャースーツ	7	4	520Z			○		○		
まどうしのローブ	9	3	610Z			○		○		
キュイラス	12	6	620Z		○		○	○		○
ブレストアーマー	16	4	1000Z		○		○	○	○	○
おとこふく	10	3	1000Z	装備者が死ぬとＨＰを全快にして破れる	○		○		○	○
くさりかたびら	19	5	－Z		○		○	○		○
スケイルアーマー	21	6	1450Z		○		○	○		○
クレイプケープ	19	2	1300Z			○		○	○	

名称	防御	重さ	価格	効果	装備できるキャラクター					
					リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
ラメラーアーマー	18	6	—	炎＋2	○		○	○		○
ミスリルアーマー	26	6	2100Z		○		○			○
はやてのふく	16	1	2700Z		○	○	○	○		○
シルバーメイル	32	6	3900Z		○		○	○		○
マグマのよろい	38	8	—	炎吸収、氷－1	○		○			○
風のころも	41	0	—	雷・風＋2、大地＋1、道具として使うとハサート		○				
こはくのむねあて	45	4	6100Z		○	○	○	○	○	○
ファントムドレス	45	3	—	アンデッド化、聖－3、精神・異常・死無効化		○		○		
ブリザートメイル	51	8	—	氷＋2	○		○			○
しっこくのよろい	57	8	8000Z		○		○			○
賢者のガウン	53	3	9300Z	賢さ＋5		○		○		
ダマスカスメイル	58	6	11000Z		○		○			○
ホーリーローブ	62	3	—	精神＋2、異常＋2、死＋2		○		○		
はおうのよろい	72	8	18000Z		○		○			○
闇しょうぞく	64	0	—	素早さ＋5			○			
フォースアーマー	65	6	22000Z	精神無効化、道具として使うとバリア	○	○	○	○		○
ギデオンスーツ	82	12	—	攻撃力＋10						○
ディアナのドレス	72	4	—	精神＋2、異常＋2、死＋2		○		○		
ドラゴンアーマー	73	6	—	炎＋	○					
命のよろい	80	8	—	ＨＰ自然回復	○		○			○
ミストアーマー	75	4	—	聖＋1、精神＋2、異常＋2、死＋2	○		○	○		○

■兜データ一覧

名称	防御	重さ	価格	効果	装備できるキャラクター					
					リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
バンダナ	1	0	30Z		○	○	○	○		○
はちがね	3	1	120Z		○		○	○		○
アイアンヘルム	6	2	380Z		○		○	○		○
ガラスのドミノ	6	1	450Z		○	○	○	○	○	○

名称	防御	重さ	価格	効果	装備できるキャラクター					
					リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
きしのかぶと	8	2	720Z		○		○			○
ミスリルヘルム	12	1	1100Z		○		○	○		○
よつばのかんむり	15	0	1800Z			○		○	○	
金のかんざし	14	0	2200Z			○		○		
はくぎんのかぶと	18	1	2800Z		○		○			○
ノクトゴーグル	18	1	—	盲目を防ぐ	○	○	○	○	○	○
タイガーキャップ	17	1	5300Z	攻撃力＋5	○	○	○	○	○	○
しっこくのかぶと	21	2	5500Z		○		○			○
たいようのかめん	22	1	7200Z	炎＋2	○		○			○
ぎんのティアラ	23	1	—	精神＋2、異常＋2、死＋2		○		○		
ディバインヘルム	26	2	—	死無効化	○		○			○
ドラゴンヘルム	30	2	—	炎吸収	○					

■盾データ一覧

名称	防御	重さ	価格	効果	装備できるキャラクター					
					リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
リストバンド	1	0	30Z		○	○	○	○	○	○
皮の盾	3	1	150Z		○		○		○	○
ガントレット	5	1	400Z		○	○	○	○	○	○
せいどうの盾	8	2	610Z		○		○		○	○
バックラー	12	2	1100Z		○	○	○	○	○	○
ミスリルシールド	17	3	1600Z		○		○		○	○
はがねの小手	21	1	3000Z		○	○	○	○	○	○
フレイムシールド	28	3	—	炎＋2	○		○		○	○
カイトシールド	28	3	4700Z		○				○	○
ひょうがの盾	28	3	—	氷＋2	○		○		○	○
しっこくの盾	33	3	6500Z		○				○	○
やいばの小手	28	1	6800Z	攻撃力＋5	○	○	○	○	○	○
守りの小手	16	1	11000Z	異常＋2	○	○	○	○	○	○
きょじんの盾	45	5	—							○

名称	防御	重さ	価格	効果	装備できるキャラクター					
					リ	ニ	レ	モ	ペ	ガ
封魔の盾	34	3	18000Z	精神＋2、賢さ＋5、道具として使うとマレクタ	○		○			○
ぶしんの小手	44	2	—	攻撃力＋10	○	○	○	○	○	○
ドラゴンシールド	42	3	—	炎吸収	○					

アクセサリデータの見かた

名称	価格	効果
勇気の❶ルト	3❷0Z	攻撃❸＋10

❶アクセサリ名。
❷価格。価格不明の場合は、店で購入できない。
❸装備中の特殊効果。属性に対する修正値は、変化量を表している。＋は良化、－は悪化する。記号が直接書き込んである場合は、装備するとその値に強制的に変化することを表している。

■アクセサリデータ一覧

名称	価格	効果
勇気のベルト	3000Z	攻撃力＋10
皮のベルト	3000Z	防御力＋5
いだてんのたび	—	素早さ＋10
ちえのわ	3000Z	賢さ＋30
ガッツベルト	3000Z	ガッツ＋10
夢のイヤリング	1000Z	眠りを防ぐ
まどわずのゆびわ	1000Z	混乱を防ぐ
せんりがん	—	盲目を防ぐ
ひょうがのゆびわ	—	氷の攻撃を吸収
ぐれんのゆびわ	—	炎の攻撃を吸収
雷のゆびわ	—	雷の攻撃を吸収
おまもり	500Z	死の防御属性＋1
けんこうサンダル	500Z	異常の防御属性＋1
ダイアのうでわ	3000Z	死の防御属性＋3
ひかりのうでわ	—	異常の防御属性＋3
バリアリング	3000Z	精神の防御属性＋3
ホークリング	—	注意力＋20％
ジゲンハット	—	命中率＋10％

名称	価格	効果
すずのくびわ	10000Z	エンカウント率２倍
聖なるスカーフ	10000Z	エンカウント率半減
あいのうでわ	—	ＨＰ自然回復
命のうでわ	—	ＨＰ自然回復、全防御属性値＋２
せいれい石	3000Z	装備者が死んだとき、いちどだけＨＰを全快にする
シャーマンリング	—	消費ＡＰを４分の３にする
スピリットリング	—	消費ＡＰを半分にする
マーチャントパス	—	ショップの商品が２割引き
オトシだま	3000Z	戦闘終了後にもらえるお金が1.5倍になる　重さ＋10

アイテムリストの見かた

名称	価格	効果
木の実 ❶	❷5Z	ＨＰを❸5回復

❶アイテム名。
❷価格。価格不明の場合は、店で購入できない。
❸使ったときの効果。アイテムは基本的に使い捨て。なお、ここには記載されていないが、魚もアイテムの一種。効果については釣りの説明（→40ページ）を参照しよう。

■アイテムデータ一覧

名称	価格	効果
木の実	5Z	ＨＰを５回復
あおりんご	5Z	ＨＰを20回復
パン	20Z	ＨＰを20回復
薬草	10Z	ＨＰを40回復
チーズ	—	ＨＰを20回復
げんきだま	50Z	ＨＰを100回復
ほしにく	50Z	ＨＰを100回復
純げんきだま	300Z	ＨＰを全回復
連げんきだま	—	全員のＨＰを100回復
知力の種	—	ＡＰを20回復
知力の実	—	ＡＰを100回復
強化薬草	100Z	ＨＰを全回復、MAXHP10％ダウン

名称	価格	効果
しずく	5Z	ＨＰを5回復、毒・眠り・混乱・盲目を一定確率で回復
毒けし	12Z	毒状態を治療
目薬	20Z	盲目状態を治療
ばんのう薬	100Z	すべての状態変化を治療（戦闘不能をのぞく）
気つけ薬	200Z	戦闘不能を治療
つきのしずく	—	全員のＨＰと状態を全回復（戦闘不能をのぞく）
なまずのいかり	200Z	戦闘中に使うと「ガダブレダ」と同じ効果
神風だま	200Z	戦闘中に使うと「シェザーガ」と同じ効果
サンダークラッカ	200Z	戦闘中に使うと「ババル」と同じ効果
デスおじや	200Z	戦闘中に使うと「ワース」と同じ効果
とっこう薬	—	戦闘中に使うと「ギガート」と同じ効果
必殺の炎	500Z	戦闘中に使うと「パドラーマ」と同じ効果
ひょうがのかけら	500Z	戦闘中に使うと「グレイゴル」と同じ効果
ドメガ爆弾	800Z	戦闘中に使うと「ドメガ」と同じ効果
火薬だま	10Z	戦闘中に使うと「パダム」と同じ効果
命のかけら	—	MAXHPを1上げる
魔法のかけら	—	MAXAPを1上げる
パワーフード	—	攻撃力を1上げる
プロテイン	—	防御力を1上げる
つばめのす	—	素早さを1上げる
さかなのお頭	—	賢さを1上げる
すごいもぐさ	—	ガッツを1上げる
時の砂	—	戦闘中3ターンの間、術者以外をストップさせる
リッチマード	—	敵1体の経験値とお金を倍にする
さら	—	効果なし
宝石	—	効果なし
おこげ	—	効果なし
土器	—	骨董品
トンボだま	—	骨董品
かびくさいつぼ	—	骨董品

名称	価格	効果
きたないぬのきれ	—	骨董品
かけたちゃわん	—	骨董品
まがたま	—	骨董品
古書	—	骨董品
ふるぼけたえ	—	骨董品
女神のぞう	—	骨董品
竜神のぞう	—	骨董品
古のせきばん	—	骨董品
竜のなみだ	—	骨董品
シャーリィの実	—	ＨＰを５回復
サビ草	—	ＨＰを５回復
スーの水	—	ＨＰを５回復、毒・眠り・混乱・盲目を一定確率で回復
砂ブタのにく	—	ＨＰを100回復
スキルインク	—	スキルノートの入れ換えに必要
フラワージュエル	—	師匠メルリープを出現させるのに必要
フェアリーティア	—	フェアリーの村に入るのに必要
水がめ	—	砂漠の旅に必要
かぎ	—	コロニーのリフレクタを作動させる

属性アイテムの有効活用法

防具やアクセサリのなかには、特定の属性による攻撃を吸収するものがある。これらは通常、敵の攻撃に対して利用されるが、仲間からの攻撃に対しても、属性が同じなら、敵の攻撃と同じように吸収することができる。たとえば、ぐれんのゆびわを装備しているキャラクターをドラゴンブレイドで攻撃するとＨＰが回復する、という具合だ。この現象を利用すると、回復魔法を使うことができないキャラクターでも、仲間のＨＰを回復させることができる。また、眠りや混乱中の仲間を正気に戻すために攻撃するときも、ダメージを与えないので安全に回復させることが可能だ。

▶属性をうまく活用して、回復魔法の代わりにしよう

◀混乱してしまった仲間も、安全に正気に戻すことができる

特能の一覧

ここで紹介している特能とは、魔法とスキルをまとめたもの。レベルアップすると習得できるものを魔法、それ以外をスキルと呼んでいる。

魔法データの見かた

名称	AP	属性	対象	効果	師匠
リ❶フ	❷	聖❸	単❹体	ＨＰ❺回復	❻

❶魔法の名前。
❷消費ＡＰ。
❸魔法の属性。
❹魔法の効果が及ぶ対象。
❺使ったときの効果。数値は基本値。
❻その魔法を伝授してくれる師匠。

■魔法データ一覧

	名称	AP	属性	対象	効果	師匠
HEAL	リリフ	4	聖	単体	ＨＰ20回復	
HEAL	アプリフ	7	聖	単体	ＨＰ40回復	
HEAL	トプリフ	12	聖	単体	ＨＰ120回復	
HEAL	リフラル	20	聖	全体	ＨＰ40回復	
HEAL	リフレスト	50	聖	全体	ＨＰ120回復	
HEAL	ヤクリ	4		単体	毒を治療	ホンダラ
HEAL	ヤクリフ	7		単体	すべての状態変化を治療（戦闘不能をのぞく）	
HEAL	リバル	10		単体	75%の確率で戦闘不能を治療　ＨＰはMAXの25%	
HEAL	リバルラ	20		単体	戦闘不能を治療　ＨＰ回復	
HEAL	レクタ	3	死	単体	敵ＨＰの20%を吸収	
HEAL	マレクタ	0	死	単体	敵ＡＰの20%を吸収	
ASSIST	カテクト	2		単体	防御力を20%上げる	
ASSIST	ミカテクト	4		全体	防御力を20%上げる	賢樹
ASSIST	ハサート	2		単体	素早さを50%上げる	
ASSIST	ギガート	4		単体	攻撃力を25%上げる	
ASSIST	パリア	2		単体	物理攻撃以外のダメージを半減	エミタイ
ASSIST	ディル	1	精神	単体	防御力を50%下げる	
ASSIST	ダール	1	精神	単体	素早さを50%下げる	

	名称	AP	属性	対象	効果	師匠
ASSIST	ストール	1	精神	単体	攻撃力を10%下げる	
	ペポーパ	2	異常	全体	魔法を封じる	
	ネムリィ	3	異常	全体	眠らせる	
	ポワン	2	異常	単体	混乱させる	
	スイートブレス	3	異常	全体	眠らせる	
	毒ブレス	3	異常	全体	毒状態にする	
	しきべつ	0		単体	相手の弱点、所持アイテムを調べる	
	うらない	0			うらないをする	
ATTACK	パダム	2	炎	単体	ダメージ10	
	パダーマ	5	炎	全体	ダメージ20	
	パドラーマ	10	炎	全体	ダメージ40	ディース
	レイガ	2	氷	単体	ダメージ10	メイガス
	レイギル	5	氷	単体	ダメージ40	
	グレイゴル	10	氷	全体	ダメージ40	ディース
	バル	3	雷	全体	ダメージ15	
	ババル	7	雷	全体	ダメージ30	
	バルハラー	10	雷	単体	ダメージ100	ディース
	シェーザ	3	風	単体	ダメージ20	
	シェザーガ	7	風	全体	ダメージ30	メイガス
	ガダブレダ	7	大地	全体	ダメージ35	
	メガ	4	炎+風	単体	ダメージ　炎15+風15	
	ドメガ	12	炎+風	全体	ダメージ　炎30+風30	ディース
	キリエ	5	聖	全体	アンデッド系の敵を成仏させる	ホンダラ
	ワース	5	死	単体	対象を即死させる	
	メコム	12		全体	ダメージ100　防御力が低いほど大ダメージ	
	炎のやり	1	炎	単体	武器の属性を炎にして攻撃	
	会心撃	0		単体	25%の確率で必殺、75%は攻撃すかり	
	ぶんどり	0		単体	攻撃力50%　アイテムを盗む（素早いほど確率アップ）	
	テラブレイク	0		単体	防御力無視でダメージ×2　5時間に1回使用可能	
	ファイアブレス	4	炎	全体	ダメージ　HPの1/3	
	アイスブレス	4	氷	全体	ダメージ　HPの1/3	
	ワータイガー	0		本人	虎に変身、攻撃力×3　仲間攻撃率が毎ターンアップ	
	竜変身			本人	竜に変身	

ドラゴン・敵専用スキルの見かた

名称	AP	属性	対象	効果
プチ❶レス	❷	❸	全❹体	ダメージ　ＨＰの1/3　防❺力が低いほど大ダメージ

❶スキルの名前。
❷消費ＡＰ。
❸スキルの属性。
❹スキルの効果が及ぶ対象。
❺使ったときの効果。数値は基本値。

※スキルのなかには、ドラゴンに変身したときや敵だけが使用することができるものがある。これらのスキルは強力なものが多いが、キャラクターが習得する手段はない。ラーニングしようとしても時間の無駄なので注意しよう。

■ドラゴン攻撃一覧

名称	AP	属性	対象	効果
プチブレス	0		全体	ダメージ　ＨＰの1/3　防御力が低いほど大ダメージ
ドラゴンブレス	0		全体	ダメージ　ＨＰの1/2　防御力が低いほど大ダメージ
メテオダイブ	0		全体	ダメージ　ＨＰの1/2　防御力が低いほど大ダメージ
ファイアブレス	0	炎	全体	ダメージ　ＨＰの1/3
アイスブレス	0	氷	全体	ダメージ　ＨＰの1/3
サンダーブレス	0	雷	全体	ダメージ　ＨＰの1/3
シャインブレス	0	聖	全体	ダメージ　ＨＰの1/3
ダークブレス	0	死	全体	即死させる
カイザーブレス	0		全体	ＨＰ分のダメージ　属性無視
ゲノサイドブレス	0		全体	ダメージ　ＨＰの1/2　属性無視
オーラバースト	0	聖	全体	ダメージ　ＨＰの1/2
火流	0	炎	全体	ダメージ　ＨＰの1/2
ジオブレス	0	大地	全体	ダメージ　ＨＰの1/3
ガイアブレス	0	大地	全体	ダメージ　ＨＰの1/2　属性無視
テンペスト	0	風	全体	ダメージ　ＨＰの1/3　属性無視
ディザスタ	0	風	全体	ダメージ　ＨＰの1/2　属性無視
ナパーム	0	炎＋風	全体	ダメージ　炎30＋風30
テンプテーション	0	精神	全体	攻撃・防御・素早さを25%下げる
毒撃	0	異常	単体	攻撃力×1/2、毒状態にする
ハウリング	0	異常	全体	混乱させる
ふくらむ	0		全体	攻撃力1/2、全体を攻撃
ファイアクロー	0	炎	単体	武器の属性を炎にして攻撃

名称	AP	属性	対象	効果
アイスクロー	0	氷	単体	武器の属性を氷にして攻撃
サンダークロー	0	雷	単体	武器の属性を雷にして攻撃
シャインクロー	0	聖	単体	武器の属性を聖にして攻撃

■敵専用スキル一覧

名称	AP	属性	対象	効果
かふん	0	異常	全体	盲目にする
きゅうけつ	0	死	単体	ＨＰを20%吸収
光合成	0	聖	本人	ＨＰ40回復
キュガガン	5	精神	全体	ＡＰを減らす
食べる	0	死	単体	ＨＰを20%吸収
たまご	0	異常	単体	たまごにする
つぶらなひとみ	0	異常	単体	混乱させる
タールづけ	0	精神	単体	攻撃力を10%下げる
ドーピング	0		本人	攻撃力を25%上げる
なぎはらえ	0	炎	全体	ダメージ40
ネバネバ	0	精神	単体	素早さを50%下げる
薬草	0	聖	単体	ＨＰ20回復
様子を見る	0		本人	効果なし
ぬえストンピング	0		単体	通常の1/2～1.5倍の攻撃力で攻撃
アストラルワープ	4		単体	100%必殺で攻撃
ウペシウム	7	炎氷雷風地	本人	５属性で攻撃　ダメージ30
めだまビーム	0		単体	100%必殺で攻撃
ほねおとし	0	異常	全体	攻撃力×1/2　混乱させる
ロトンブレス	0	異常	全体	毒状態にする
ブレインバースト	0		単体	３回攻撃する
爆炎	0	炎	全体	ダメージ20
パラライザー	0	異常	単体	まひ状態にする
ベノムワース	0	異常	全体	毒＋混乱＋盲目にする
破滅の光	0		全体	ダメージ60　無属性攻撃
マジックベルト	0		単体	攻撃力を20%上げる

ラーニング可能なスキルデータの見かた

名称	AP	属性	対象	効果	ラーニングできる技
悪魔ぎ❶	❷	❸	単❹体	悪魔系に２❺ダメージ	師匠❻オチー

❶スキルの名前。
❷消費ＡＰ。
❸スキルの属性。
❹スキルの効果が及ぶ対象。
❺使ったときの効果。
❻そのスキルをラーニングすることができる敵の名前と、伝授してくれる師匠の名前。名前に師匠と表記されている場合は師匠の名前、そうでない場合はモンスターの名前を表している。

■ラーニング可能なスキル一覧

名称	AP	属性	対象	効果	ラーニングできる技
あいうち	0		単体	ＨＰ－１分のダメージを与えて自分のＨＰは１に	グミダイン　リーパー
悪魔ぎり	1		単体	悪魔系に２倍ダメージ	師匠ハオチー
あばれる	0		全体	ランダムに攻撃　使用者のＨＰ半減	ハイパーポチ　きょうかオーク　キノコルゲ
あぶら	1	異常	単体	対象の炎の属性値を０に	ゴキゴッキ
イーブルアイ	7	異常	単体	まひ状態にする	ナイトロード　サンプル４　ミリア
エアレイド	3	異常	単体	攻撃力×1.25　一定確率で行動をキャンセル	フライングボム　ボイルドエッグ　イワオカイン　ホッパ
オーガーぎり	0		単体	25%必殺　75%すかり	リビングアーマー　ガイスト　師匠ババデル
オーラスマッシュ	20	聖	単体	攻撃力×２　武器属性を聖に	師匠竜の神
オーラバリア	5		単体	防御力と反撃率＋20%	師匠竜の神
おくの手	0		単体	ランダム魔法　ＡＰ０時のみ	師匠ギョド
おまじない	0		単体	アイテムを落とす確率アップ	師匠メルリーブ
思い出す	2		単体	ランダム魔法	師匠賢樹
カウンター	0		本人	そのターンだけ反撃率100%	師匠ファール
火炎撃	1	炎	単体	武器属性を炎にして攻撃	インセクター　クローンパピー
かみつき	0	精神	単体	攻撃力1/2　防御力25%ダウン	ドラゴンフライ　プラント42　アービィー・ルーファス　ポイチ　ワータイガー　サンプル４
ガンとばし	0	精神	単体	一定確率で行動をキャンセル	かんさいイルカ　ボブガブリン　師匠ドロンゾ

名称	AP	属性	対象	効果	ラーニングできる技
気合ため	0		本人	攻撃力1回目1.5倍　2回目2倍アップ（2回まで）	ペネトレイター　ワータイガー　マンモ　師匠ババデル
くうきうち	0		単体	防御力を無視して攻撃力の1/4だけダメージ	ホブゴブリン　マッスルゴーレム
黒の炎	5		単体	ダメージ50　無属性	ヌイグルミ
けっかい	5		全員	すべての補助魔法を無効化	ガイスト　ミリア　師匠賢樹
こしがいたい	0		本人	効果なし	ハッスルじじい　エルダードラゴン
サドンデス	1	死	単体	ランダムで誰かにワース	師匠ギョド
3連撃	5		単体	3回攻撃、攻撃力×0.8	エリミネーター　ナイトロード　ドラゴンロード
自爆	1	異常	全体	敵全体のＨＰを1にする　本人は戦闘不能に	ボムシード　リカバータンク　ボイルドエッグ
邪気	1	異常	単体	聖の属性値を0にする	ぐんたいこうもり　ナイトバット
シャドウウォーク	8		単体	100%必殺で攻撃	師匠メルリーブ
ジャンプ	0		単体	攻撃力0～2倍で攻撃	ゴキ　ゴキゴッキ　ヒヨちゃん
しんがん	0		本人	命中率100%（戦闘終了まで）	師匠竜の神
神撃	2	聖	単体	武器属性を聖にして攻撃	師匠竜の神
すぶり	0			すぶりをする	マンモ　師匠デュランダール
スーパーコンボ	12		単体	画面と同じボタンを押す続けば続くほど大ダメージ	師匠ババデル
セブンセンシズ	0		本人	攻撃・防御・賢さ・素早さ2倍　5時間に1回使用可能	師匠ディース
せんぎり	0		単体	防御力を無視して攻撃力の1/4だけダメージ	ドラゴニュート　師匠ハオチー
そうどり	0		本人	戦闘終了後に入る経験値を一人じめする	師匠ドロンゾ
だいふんか	7	炎	全体	ダメージ30	カザンガン　イワオカイン　キノコルゲ
大防御	2		本人	そのターンの間、あらゆるダメージを受けない	きんのたまご　スタリオン　ミクバ　サンプル100　サンプル101　サンプル102　師匠ファール

名称	AP	属性	対象	効果	ラーニングできる技
タクレマ	10		単体	対象にＡＰを10与える	リカバータンク
たつまき	4	異常	全員	ランダムで何人かの ＨＰを１にする	ブビビンマン　すなさそり グミオウ
ダブルヒット	2		単体	２回攻撃 攻撃力×0.8	ナッツファイター　リザードマン しおまねき　エッグカンパニー すなさそり　クロー サンプル４　エルダードラゴン
チャクラ	2		本人	賢さを50％上げる 戦闘終了時まで持続	師匠エミタイ
つなみ	8	異常	全体	一定確率で敵のＨＰを半分に	かんさいイルカ　アンモナイカ
とっしん	0		単体	攻撃力を防御力で計算 命中率を素早さで計算	サンダークライ　アーマーポチ グミオウ　ヒューリー　師匠ファール
とびげり	0		単体	攻撃力と命中率を 素早さで計算	トリックスター　ハッスルじじい イワオカイン
ぬすむ	0		単体	敵のアイテムを盗む	師匠ドロンゾ
ねらいうち	0		単体	攻撃力×1/2　命中率100％	トリックスター　アサシン
ねる	0		単体	ＨＰ20、ＡＰ４回復 使用すると「睡眠」に	めだまグミ　ウッパ
のうけずり	0		単体	攻撃力×1/2 賢さを50％下げる	ずつつき
はいすいのじん	0		本人	防御力を攻撃力に加算 防御力は０になる	やけっぱちオーク
バーサーク	2		本人	攻撃力×３　混乱する ３ターンたつと戦闘不能に	バーサーカー　師匠ギョド
バトルソング	6		全体	全体の攻撃力を25％上げる	師匠メルリーブ
パム	1	炎	単体	ダメージ５	メイジグミ　グミダイン ラーバビースト　グミオウ
ベネディクション	20		全体	全体にリバルをかける	マジックマスター　師匠ホンダラ
ボーンダート	3	異常	単体	攻撃力×1/2　混乱させる	ボーンデッド　ゾンビドクター アングラ

名称	AP	属性	対象	効果	ラーニングできる技
炎のかべ	4		単体	ダメージ30	リフレクター アービィー・ルーファス
マインドソード	2		単体	賢さを攻撃力で計算	マジックマスター　師匠エミタイ
マジックボール	2		単体	ダメージ60 防御力が低いほど大ダメージ	エッグカンパニー　ナイトメア 師匠メイガス
魔法ため	0		本人	賢さアップ（２回まで） １回目２倍　２回目３倍	アデプト　師匠メイガス
みだれうち	0		単体	攻撃力×1/2 ランダムで１～３回攻撃	ペネトレイター　ドゥエルガル ミクバ　アンモナイカ
みねうち	0		単体	通常攻撃 最大ダメージは対象のＨＰ－１	師匠デュランダール
夢氷撃	4	異常	単体	武器属性を氷にして攻撃 一定確率で眠らせる	ボルトファイター　パトリオ リビングアーマー
命令	0		単体	一部の敵を誘導する	ゴブリンエリート　ケロロロロ
滅殺	0	異常	単体	ＨＰを１にする 使用者はMAXHPの10%消費	アサシン　師匠ババデル
目つぶし	0	異常	単体	攻撃力×1/2 盲目にする	めつつき　ニードリザード トリックスター　ボルトアーチャー クローンパピー　クロー ゴロツキ３
ヤプリフ	18	聖	単体	ＨＰ120回復 戦闘不能以外を回復	ドレイクナイト
やすむ	0		本人	ＨＰ５、ＡＰ１回復	めだまバルブ
やる気なし	0		本人	効果なし	ダメゴブリン　師匠デュランダール
雷撃	4	雷	単体	ダメージ30	リフレクター　アングラ
雷鳴撃	4	雷	単体	武器属性を雷にして攻撃 一定確率でまひさせる	ミストアーマー
れいき	7	氷+精神	全体	ダメージ20 素早さを25%下げる	ドゥエルガル　ヘルライダー
烈風撃	1	風	単体	武器属性を風にして攻撃	リザードマン

モンスターの一覧

ここではゲームに登場する基本モンスターのデータを公開する。ボスに関しては攻略編で説明しているので、そちらを参照しよう。

データの見かた

めだ❶まグミ	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ ❸	賢さ	経験値 ❹	所持金 ❺
	12	5	14	7	4	1	2	4

❷

炎	氷	雷	地	風	聖 ❻	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	◎	◎	◎

スキル	アイテム1		アイテム2 ❽	
ね❼	1/8	薬草	1/64	げんきだま

❶モンスター名。
❷モンスターの外見。
❸左から最大HP、最大AP、攻撃力、防御力、素早さ、賢さ。
❹倒したときに取得できる経験値。
❺倒したときに取得できる金額。
❻各属性攻撃に対する抵抗力。（3ページ参照）
❼使用スキル。赤字はラーニング可能。
❽倒したときに出現するアイテム名と出現確率。アイテム1はぬすむ／ぶんどるで入手することができるが、アイテム2は倒したときのみ入手することができる。

■敵データの見かた

めだまグミ	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	12	5	14	7	4	1	2	4

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	◎	◎	◎

スキル	アイテム1		アイテム2	
ねる	1/8	薬草	1/64	げんきだま

メイジグミ	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	22	2	16	8	7	20	6	20

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	○	○	○	○	―	◎	◎	◎

スキル	アイテム1		アイテム2	
パム	1/32	薬草	1/256	知力の種

ダメゴブリン	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	10	10	15	10	5	1	2	5

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	○	○	○	○	―	○	○	○

スキル	アイテム1		アイテム2	
やる気なし	1/32	まがったけん	1/32	こわれたポッパー

ゴブリンエリート	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	25	10	16	13	27	10	12	10

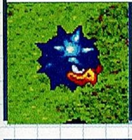
炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	○	○	○	○	─	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
めいれい	1/64	皮のこしまき	1/64	はちがね

めつつき	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	20	12	15	8	12	25	7	5

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	─	◎	○	○	─	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
めつぶし	1/8	木の実	1/256	つばめのす



ガンヘッド	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	31	18	19	11	7	20	8	10

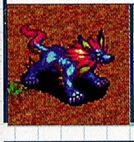
炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	─	○	○	○	─	◎	◎	◎

	アイテム1		アイテム2	
ふくれる	1/64	げんきだま	1/256	命のかけら

バーガープラント	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	45	10	26	19	9	20	24	40

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
☆	○	○	○	○	○	○	─	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
スイートブレス、たべる	1/2	とがったえだ	1/128	万能薬



おいぼれいぬ	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	23	22	18	13	9	15	7	4

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	─	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
毒撃	1/32	毒けし		なし

ハレモノグミ	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	21	5	21	12	6	1	15	7

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	─	▲	▲	▲

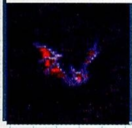
	アイテム1		アイテム2	
なし	1/8	薬草	1/64	げんきだま

あばれゾンビ	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	78	6	25	1	0	3	8	8

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
☆	○	○	○	○	☆	D3	☆	○	○	─

	アイテム1		アイテム2	
なし	1/32	もめんのふく	1/32	リストバンド

ぐんたいこうもり



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
6	10	24	0	16	1	8	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	－	◎	○	○	－	○	○	○

特技	アイテム1		アイテム2	
邪気（HPが1/5以下のときのみ）	1/32	木の実		なし

ゴキ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
60	0	24	2	12	3	10	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	－	○	○	○

特技	アイテム1		アイテム2	
ジャンプ	1/8	薬草	1/64	げんきだま

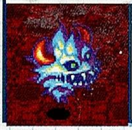
けいびへい

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
47	0	25	16	8	2	12	24

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	－	◎	◎	◎

特技	アイテム1		アイテム2	
薬草	1/8	薬草	1/128	アイアンヘルム

サンダークライ



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
34	3	20	9	9	2	28	6

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	×	＋	－	○	◎	D2	◎	▲	△	×

特技	アイテム1		アイテム2	
とっしん、バル	1/128	サンダークラッカ		なし

ナッツファイター

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
5	10	30	1	13	39	15	16

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	×	×	○	×	○	○	－	○	○	○

特技	アイテム1		アイテム2	
ダブルヒット	1/8	木の実	1/128	ブロードソード

ナッツシャーマン

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
5	2	29	1	1	39	17	18

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	×	×	○	×	○	○	－	○	○	○

特技	アイテム1		アイテム2	
パダム	1/1	火薬だま	1/8	木の実

タールマン

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
78	10	30	150	4	30	70	15

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	◎	△	＋	△	○	○	－	△	－	▲

特技	アイテム1		アイテム2	
タールづけ	1/32	土器	1/128	純げんきだま

ボーンデッド

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
65	8	25	5	7	0	22	20

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
☆	○	○	○	○	☆	D3	☆	○	○	−

	アイテム1		アイテム2	
ボーンダート	1/32	皮よろい	1/64	皮のブーツ

サンダーチャージ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
45	12	18	10	14	2	16	18

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	×	＋	−	○	◎	D2	◎	▲	▲	×

	アイテム1		アイテム2	
バル	1/64	サンダークラッカ	なし	

ナッツアーチャー

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
5	8	31	1	16	39	25	14

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	×	×	○	×	○	○	−	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
なし	1/8	木の実	1/64	万能薬

サルガシラ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
70	3	45	14	10	4	30	27

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	−	○	○	○	−	◎	◎	◎

	アイテム1		アイテム2	
毒ブレス	1/64	純げんきだま	1/128	命のかけら

やけっぱちオーク

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
100	20	50	17	11	30	58	62

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	−	☆	◎	○

	アイテム1		アイテム2	
はいすいのじん	1/64	せいどうの盾	1/2	勇気のベルト

ニードリザード

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
45	10	49	15	14	1	28	25

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	○	◎	○	○	○	○	−	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
めつぶし	1/64	万能薬	なし	

ポチプロトタイプ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
65	10	53	20	11	50	30	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
△	△	◎	−	△	○	○	−	◎	−	−

	アイテム1		アイテム2	
なし	1/32	トンボだま	1/64	キュイラス

アーマーポチ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
65	10	55	40	7	50	45	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
ー	ー	○	ー	ー	○	○	ー	◎	ー	ー

技	アイテム1		アイテム2	
とっしん	1/64	ブレストアーマー	1/32	トンボだま

ハイパーポチ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
65	30	57	30	20	100	120	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	▲	＋	ー	▲	○	○	ー	◎	ー	ー

技	アイテム1		アイテム2	
あばれる	1/64	キュイラス	1/64	とっこう薬

ギ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
80	30	54	7	8	30	63	45

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	△	○	○	○	○	○	ー	○	○	○

技	アイテム1		アイテム2	
アイスブレス	1/128	命のかけら	1/128	せいれい石

ベヘリット

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
80	20	62	35	13	60	57	40

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
☆	☆	☆	☆	☆	○	○	ー	△	△	○

技	アイテム1		アイテム2	
ディル	1/128	せんりがん		なし

ベヘソット

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
80	20	62	35	13	60	57	40

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
＋	＋	＋	＋	＋	○	○	ー	△	△	○

技	アイテム1		アイテム2	
ディル	1/128	せんりがん		なし

めだまバルブ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
60	20	56	34	15	60	80	42

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	△	▲	▲	▲	○	○	ー	○	▲	▲

技	アイテム1		アイテム2	
ペポーパ、休む	1/32	強化薬草	1/64	連げんきだま

まだらひる

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
47	12	56	5	10	2	35	20

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	☆	○	○	○	○	○	ー	◎	◎	◎

技	アイテム1		アイテム2	
毒撃		なし		なし

ヒルオウ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
61	12	62	35	13	80	94	50

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	☆	○	○	○	○	○	―	◎	◎	◎

	アイテム1		アイテム2	
ファイアブレス	1/64	万能薬	1/64	すごいもぐさ

フライングボム

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
100	6	57	35	15	15	102	45

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	―	○	○	○	―	◎	○	○

	アイテム1		アイテム2	
エアレイド	1/64	げんきだま	1/128	リッチマード

ヌイグルミ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
48	12	22	6	1	10	9	4

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	―	―	―

	アイテム1		アイテム2
黒の炎（キャラクターのLVが50以上のときのみ）	1/32	トンボだま	なし

グミダイン

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
350	100	120	40	17	950	660	200

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	◎	×

	アイテム1		アイテム2	
パム、あいうち	1/64	命のかけら	1/128	守りの小手

ゴロツキ1

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
200	20	66	15	22	3	80	100

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
なし	1/1	ほしにく	1/128	命のかけら

ゴロツキ2

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
200	30	64	15	10	100	80	100

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
パダム	1/1	ほしにく	1/128	知力の種

ゴロツキ3

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
200	20	65	15	15	30	80	150

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
めつぶし	1/1	ほしにく	1/32	パン

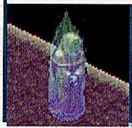
プチゴースト

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
65	9	71	40	22	20	90	80

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	△	○	—	△	☆	D3	☆	—	△	—

特殊攻撃	アイテム1		アイテム2	
ネムリィ、シェーザ、バル	1/128	知力の種	1/64	バックラー

マインドブラスタ



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
30	6	73	70	18	30	150	75

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
△	△	△	—	△	◎	D2	◎	—	△	—

特殊攻撃	アイテム1		アイテム2	
ネムリィ、シェーザ、バル キュガガン、マレクタ	1/128	知力の種	1/64	バックラー

ぬすっとこうもり

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
35	10	70	15	18	200	55	30

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	—	◎	○	○	—	○	○	○

特殊攻撃	アイテム1		アイテム2	
きゅうけつ	1/32	木の実		なし

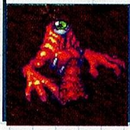
リザードマン

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
128	20	93	36	13	75	160	102

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	○	◎	○	○	○	○	—	○	○	○

特殊攻撃	アイテム1		アイテム2	
ミカテクト、ダブルヒット、 烈風撃、アプリフ	1/32	ブロードソード	1/256	フレイムシールド

ラーバビースト



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
113	300	80	30	15	30	90	75

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
＋	◎	▲	—	▲	○	○	—	▲	—	—

特殊攻撃	アイテム1		アイテム2	
パドラーマ、パダーマ、パダム、パム	1/32	げんきだま	1/64	必殺の炎

カザンガン

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
300	40	95	550	8	2	180	300

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
＋	◎	—	◎	—	○	○	—	×	×	×

特殊攻撃	アイテム1		アイテム2	
だいふんか	1/64	プロテイン	1/32	マグマのよろい

トリックスター

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
100	20	90	28	25	25	70	120

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	◎	◎	△

特殊攻撃	アイテム1		アイテム2	
めつぶし、とびげり、ねらいうち	1/32	宝石	1/128	とうぞくのナイフ

ヘルハウンド

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
65	22	85	25	16	30	72	45

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	○	○	○	○	○	○	—	○	○	△

	アイテム1		アイテム2	
ハウリング	1/8	ほしにく	1/64	連げんきだま

ソウルハンター

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
140	5	83	42	17	30	115	200

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	☆	D3	☆	◎	△	—

	アイテム1		アイテム2	
ワース	1/32	デスおじや	1/64	クレイプケープ

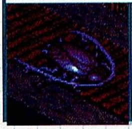
ゾンビドクター

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
145	60	90	12	14	150	80	215

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	☆	D3	☆	○	○	—

	アイテム1		アイテム2	
ボーンダート、リフラル	1/32	純げんきだま	1/128	連げんきだま

ゴキゴッキ



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
150	20	65	4	22	8	85	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	—	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
ジャンプ、あぶら	1/8	薬草	1/64	げんきだま

ずつつき

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
98	12	95	27	32	200	95	70

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	—	◎	○	○	—	○	○	○

	アイテム1		アイテム2	
のうけずり	1/8	木の実	1/128	つばめのす

バガボンド

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
125	10	112	50	13	150	88	80

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	◎	◎	◎

	アイテム1		アイテム2	
薬草	1/64	えんげつとう	1/64	ミスリルアーマー

やとわれゴブリン

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
120	20	100	35	12	1	95	75

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	○	○	○	○	—	○	▲	△

	アイテム1		アイテム2	
バル、アプリフ	1/8	ほしにく	1/32	スクラマサクス

インセクター

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
113	50	113	50	14	20	160	140

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	○	○	○	○	ー	○	○	○

特技	アイテム1		アイテム2	
ファイアブレス、火炎撃	1/32	スケイルアーマー	1/64	フレイムスピア

ツエツエバエ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
40	0	100	12	38	1	70	20

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	ー	◎	○	○	ー	○	○	○

特技	アイテム1		アイテム2	
毒撃	1/64	毒けし		なし

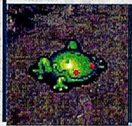
ベジタ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
110	15	95	45	17	50	100	75

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	ー	○	○	○

特技	アイテム1		アイテム2	
かふん	1/32	強化薬草	1/128	命のかけら

ウッパ



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
120	15	113	42	26	30	95	66

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	◎	○	○	○	○	ー	○	○	○

特技	アイテム1		アイテム2	
つぶらなひとみ、ねる	1/32	かえるくん	1/256	かえるさま

ハリセンボン

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
250	23	122	40	18	75	240	125

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	◎	＋	○	○	○	ー	○	○	△

特技	アイテム1		アイテム2	
ふくれる、毒ブレス、アプリフ	1/8	毒けし	1/256	せいれい石

とげぎんちゃく

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
155	10	115	70	15	30	125	110

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	☆	○	○	○	○	ー	○	○	▲

特技	アイテム1		アイテム2	
ドーピング	1/8	しずく	1/64	とっこう薬

ボムシード

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
250	1	135	55	27	15	212	150

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	ー	○	○	○	ー	△	△	△

特技	アイテム1		アイテム2	
自爆	1/8	げんきだま	1/64	リッチマード

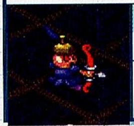
ボルトファイター

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
10	30	135	50	23	150	160	85

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
×	×	×	○	×	○	○	―	×	×	×

	アイテム1		アイテム2	
夢氷撃	1/8	木の実	1/128	キングオブダガー

ボルトアーチャー

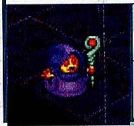


HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
10	20	132	50	50	150	190	100

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
×	×	×	○	×	○	○	―	×	×	×

	アイテム1		アイテム2	
めつぶし	1/8	木の実	1/32	万能薬

ボルトシャーマン



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
10	16	125	50	35	150	185	180

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
×	×	×	○	×	○	○	―	×	×	×

	アイテム1		アイテム2	
ペポーパ、レイギル、バル	1/8	木の実	1/128	風のころも

ボルトロード

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
20	20	140	50	17	150	320	550

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
×	×	×	○	×	○	○	―	×	×	×

	アイテム1		アイテム2	
リリフ	1/8	木の実	1/128	しっこくのかぶと

ケロロロロ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
210	30	135	50	22	30	280	150

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	―	○	○	△

	アイテム1		アイテム2	
めいれい、アイスブレス	1/8	薬草	1/128	命のかけら

しおまねき

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
155	15	137	85	18	20	230	150

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	○	○	○	○	―	▲	▲	▲

	アイテム1		アイテム2	
ダブルヒット、ワース	1/32	デスおじや	1/128	ブリザードメイル

リーパー

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
90	1	140	50	25	50	185	110

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	―	◎	○	○	―	◎	◎	◎

	アイテム1		アイテム2	
あいうち、様子を見る	1/32	知力の種	なし	

アサシン

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
160	10	142	60	36	100	225	380

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	▲	▲	▲	▲	○	○	—	☆	☆	△

滅殺、ねらいうち

アイテム1		アイテム2	
1/32	はやてのふく	1/64	カッツバルケル

ジャックベア

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
175	10	145	55	22	400	330	110

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
☆	○	○	○	○	○	○	—	◎	◎	○

たべる、光合成、かふん

アイテム1		アイテム2	
1/32	青りんご	1/32	強化薬草

リフレクター

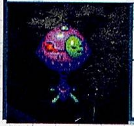
HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
115	100	148	150	20	50	300	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	—	—	○	○	—	☆	—	—

炎のかべ、レイギル、
雷撃、アプリフ

アイテム1		アイテム2	
1/64	シルバーメイル	1/128	バリアリング

リカバータンク



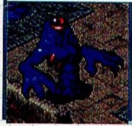
HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
275	200	114	40	30	100	500	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	◎	—	○	○	○	—	◎	—	—

タクレマ、リフラル、自爆

アイテム1		アイテム2	
1/32	知力の種	1/64	知力の実

ヘドロン（A）



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
175	15	150	75	22	30	325	25

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	▲	▲	—	△	☆	D3	☆	○	—	—

毒撃、毒ブレス

アイテム1		アイテム2
1/32	土器	なし

ヘドロン（B）

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
35	15	190	120	28	50	335	25

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	▲	▲	—	△	☆	D3	☆	○	—	—

毒撃、毒ブレス

アイテム1		アイテム2
1/32	土器	なし

ヘドロン（C）

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
600	15	120	10	15	30	225	25

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	▲	▲	—	△	☆	D3	☆	○	—	—

毒撃、毒ブレス

アイテム1		アイテム2
1/32	土器	なし

ハッスルじじい

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
225	4	155	58	23	250	380	230

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	◎	◎	◎

技	アイテム1		アイテム2	
シャッフルページ、こしがいたい、とびげり	1/64	古書	1/64	スキルインク

ペネトレイター

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
240	20	153	65	35	80	420	270

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	▲	○	○	○	☆	D3	☆	○	▲	―

技	アイテム1		アイテム2	
気合ため、みだれうち	1/64	魔法のかけら	1/64	ファントムドレス

ブビビンマン

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
274	15	160	65	35	75	520	220

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	○	◎	○

技	アイテム1		アイテム2	
シェザーガ、たべる、たつまき	1/8	ほしにく	1/128	ゲイルジャベリン

ドラゴンフライ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
75	10	149	75	28	1	250	60

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	―	○	○	○	―	○	○	☆

技	アイテム1		アイテム2	
毒撃、かみつき	1/8	ばんのう薬		なし

エッグカンパニー

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
270	20	174	85	27	200	560	420

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	◎	○	○	○	―	○	○	△

技	アイテム1		アイテム2	
たまご、マジックボール、ダブルヒット	1/64	まがたま	1/64	リッチマード

きんのたまご

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
500	100	190	120	38	250	100	20000

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	◎	○	○	○	―	―	―	―

技	アイテム1		アイテム2	
たまご、大防御	1/64	ダイアのうでわ	1/256	ディバインヘルム

きょうかオーク

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
245	50	174	57	25	30	480	260

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	◎	◎	◎

技	アイテム1		アイテム2	
マジックベルト、カテクト、あばれる	1/32	勇気のベルト	1/128	タイガーキャップ

ホブゴブリン	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	380	200	188	90	17	50	800	300

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	○	○	○	○	―	◎	○	×

特技	アイテム1		アイテム2	
ガンとばし、くうきうち	1/64	パワーフード	なし	

ボイルドエッグ	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	145	25	170	160	32	80	495	180

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	―	○	○	○	―	○	○	○

特技	アイテム1		アイテム2	
カテクト、エアレイド、自爆	1/32	げんきだま	1/64	リッチマード

ドレイクナイト	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	340	20	245	120	42	100	850	350

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	△	×	―

特技	アイテム1		アイテム2	
シェザーガ、ヤブリフ	1/64	勇気のベルト	1/256	封魔の盾

イワオカイン	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	400	40	215	160	15	150	1300	300

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
△	△	△	☆	△	○	○	―	△	×	―

特技	アイテム1		アイテム2	
エアレイド、とびげり、だいふんか	1/32	ドメガ爆弾	1/64	はおうのよろい

すなさそり	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	185	20	190	165	28	100	620	320

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
△	◎	◎	○	○	○	○	―	○	○	△

特技	アイテム1		アイテム2	
ダブルヒット、毒撃、たつまき	1/32	毒けし	1/64	プロテイン

さぼうに	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	160	20	190	85	18	50	480	260

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	◎	◎	◎

特技	アイテム1		アイテム2	
かふん	1/32	勇気のベルト	1/128	タイガーキャップ

エリミネーター	HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
	450	50	200	125	23	100	960	100

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	▲	◎	―	▲	○	○	―	×	×	―

特技	アイテム1		アイテム2	
バリア、カテクト、ギガート、3連撃	1/64	ダマスカスメイル	1/128	アトミックボム

ナイトメア

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
215	85	213	130	40	450	850	220

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	◎	D	○	△	―	―

特技	アイテム1		アイテム2	
ネムリィ、マジックボール、きゅうけつ	1/128	ホークリング	1/128	やみしょうぞく

リビングアーマー

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
275	100	225	220	25	999	1220	100

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	―	○	○	○	―	×	×	―

特技	アイテム1		アイテム2	
夢氷撃、オーガーぎり、	1/8	クレイモア	1/64	ギデオンスーツ

アデプト

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
190	14	205	91	35	300	650	550

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	○	○	○	○	―	▲	△	×

特技	アイテム1		アイテム2	
魔法ため、シャッフルページ	1/128	ホーリーローブ	1/256	シャーマンリング

レッドドラコ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
350	53	245	140	30	100	2050	250

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	◎	○	―	○	○	○	―	△	△	×

特技	アイテム1		アイテム2	
ハウリング、ファイアブレス	1/128	ぐれんのゆびわ	1/256	ドラゴンファング

ブルードラコ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
350	53	245	140	30	100	2050	250

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	▲	○	―	○	○	○	―	△	△	×

特技	アイテム1		アイテム2	
ハウリング、アイスブレス	1/128	ひょうがのゆびわ	1/256	ドラゴンファング

クローンパピー

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
90	20	220	65	38	1	320	255

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	◎	▲	○	○	○	○	―	◎	◎	◎

特技	アイテム1		アイテム2	
火炎撃、めつぶし	1/8	げんきだま	1/128	すずのくびわ

ドラゴニュート

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
250	35	245	140	45	150	1660	350

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	◎	◎	◎

特技	アイテム1		アイテム2	
メガ、せんぎり、ミカテクト	1/128	ヒートショーテル	1/256	封魔の盾

ホッパ

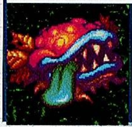
HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
175	25	217	75	29	50	380	120

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	△	◎	○	○	○	○	―	○	○	○

エアレイド、つぶらなひとみ、様子をみる

アイテム1		アイテム2	
1/128	かえるさま	1/128	まどわずのゆびわ

ヨーン



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
680	30	248	80	21	250	1700	250

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	―	○	▲	△

ガダブレダ、たべる、光合成

アイテム1		アイテム2	
1/64	パワーフード	1/64	プロテイン

プラント42

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
220	50	225	135	30	200	1200	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	○	○	―	○	○	○

かみつき、かふん、光合成

アイテム1		アイテム2	
1/8	強化薬草	1/128	連げんきだま

ガードソウル

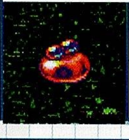
HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
100	80	210	600	34	80	1250	275

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
×	×	×	―	×	○	○	―	―	―	―

キュガガン、パダーマ、レイギル、
バパル、シェザーガ

アイテム1		アイテム2	
1/128	せいれい石	1/128	ディバインヘルム

グミオウ



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
1500	1000	250	110	70	350	15000	1000

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	―	×	―	―

パム、とっしん、メコム、
ドメガ、たつまき

アイテム1		アイテム2	
1/1	あおりんご	1/256	グミオウの剣

タナトス

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
200	50	240	90	23	130	755	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	―	○	◎	D2	◎	△	△	―

マレクタ、レクタ、グレイゴル

アイテム1		アイテム2	
1/64	もめんのふく	1/64	ばんのう薬

ヒューリー

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
230	30	230	52	30	85	850	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	◎	○	―	○	○	○	―	◎	◎	◎

とっしん

アイテム1		アイテム2	
1/8	とっこう薬	なし	

スクラップ

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
190	4	232	102	9	48	750	0

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	△	×	○

特殊能力	アイテム1		アイテム2	
バルハラー、ドメガ、メガ、ワース、ミカテクト、リリフ、ネバネバ、様子を見る	1/1	おこげ	なし	

ドゥエルガル

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
290	50	252	145	47	200	1500	500

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	○	○	◎	D	○	▲	○	—

特殊能力	アイテム1		アイテム2	
れいき、みだれうち	1/32	デスおじや	1/256	ディアナのドレス

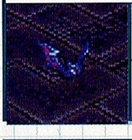
ナイトロード

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
1000	100	275	175	50	900	6000	1000

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	◎	△	×	×	—	—

特殊能力	アイテム1		アイテム2	
バダム、レイガ、イーブルアイ、ワース、3連撃	1/128	やみしょうぞく	1/128	ライフスティール

ナイトバット



HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
75	20	212	75	52	130	350	58

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
◎	○	○	—	○	○	○	—	○	○	○

特殊能力	アイテム1		アイテム2	
邪気	1/128	パワーフード	1/128	プロテイン

ミストアーマー

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
450	100	285	250	40	999	5200	400

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	—	○	○	○	—	×	×	—

特殊能力	アイテム1		アイテム2	
雷鳴撃	1/64	ふはいの剣	1/64	ミストアーマー

バーサーカー

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
12000	500	600	300	60	999	30000	300

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
▲	▲	▲	—	▲	○	○	—	—	—	—

特殊能力	アイテム1		アイテム2	
なぎはらえ、バーサーク	1/64	ぶしんの小手	1/64	ラムファダスピア

マジックマスター

HP	AP	攻撃力	防御力	素早さ	賢さ	経験値	所持金
3000	50000	300	150	80	700	48000	2000

炎	氷	雷	地	風	聖	回復	キリエ	精神	異常	死
○	○	○	○	○	○	○	—	—	—	—

特殊能力	アイテム1		アイテム2	
マインドソード、バルハラー、ベネディクション	1/8	せいれい石	1/1	ティルヴィング

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、
一切受けつけておりません。御了承ください。

プレイステーション™完璧攻略シリーズ62

ブレス オブ ファイアIII
必勝攻略法

編　著　ファイティングスタジオ
発行者　井上功夫
発行所　株式会社　双葉社
〒162東京都新宿区東五軒町3-28
振替　00180-6-117299
印刷所　株式会社リクルートコンピュータパブリシング
三晃印刷株式会社

Writer / 松本英明
Data / Vice Vishop、井上淳一
Design / OURS Co.Ltd（寒水久美子）
Computer Editorial System RECCA SHA Corp.
Digital Prepress SANKO PRINTING Co.,LTD
協力 / 株式会社カプコン

© CAPCOM CO,LTD,
©FUTABASHA Printed in Japan　禁・無断転載複製
落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。定価・発行日はカバーに表示してあります。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ISBN4-575-16078-4 C0076

ISBN4-575-16078-4

C0076 ¥1350E

9784575160789

定価：本体1350円＋税

1920076013508

プレイステーションTM完璧攻略シリーズ62

ブレス オブ ファイアIII 必勝攻略法

双葉社

©CAPCOM CO.LTD.

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.